NUMERO 307

GAMESVILLAGE.IT ACCENDE LA TUA PASSIONE!

THE GAMES machine

THE GAMES MACHINE

The Elder Scrolls ONLINE

BETHESDA METTE A FERRO E FUOCO TAMRIEL!

2014 • Mensile • N°307 • €4,99

TITANFALL
VI PORTIAMO A BORDO DEI POSSENTI MECH DI RESPAWN!

NERO
LA CREATIVITÀ E LA FANTASIA SI TRASFORMANO IN AVVENTURA!

Sprea editori

TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA SPED. IN ABB. POST. D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27.02.2004, N° 46), ART.1, COMMA 1, S/NA

È QUANDO TI SENTI PICCOLO CHE SAI DI ESSERE DIVENTATO GRANDE.

A volte gli uomini riescono a creare qualcosa più grande di loro. Qualcosa che prima non c'era. È questo che noi intendiamo per innovazione ed è in questo che noi crediamo.
Una visione che ci ha fatto investire nel cambiamento tecnologico sempre e solo con l'obiettivo di migliorare il valore di ogni nostra singola produzione.
È questo pensiero che ci ha fatto acquistare per primi in Italia impianti come la rotativa Heidelberg M600 B24. O che oggi, per primi in Europa, ci ha fatto introdurre 2 rotative da 32 pagine Roto-Offset Komori, 64 pagine-versione duplex, così da poter soddisfare ancora più puntualmente ogni necessità di stampa di bassa, media e alta tiratura.
Se crediamo nell'importanza dell'innovazione, infatti, è perché pensiamo che non ci siano piccole cose di poca importanza.
L'etichetta di una lattina di pomodori pelati, quella di un cibo per gatti o quella di un'acqua minerale, un catalogo o un quotidiano, un magazine o un volantone con le offerte della settimana del supermercato, tutto va pensato in grande.
È come conseguenza di questa visione che i nostri prodotti sono arrivati in 10 paesi nel mondo, che il livello di fidelizzazione dei nostri clienti è al 90% o che il nostro fatturato si è triplicato.
Perché la grandezza è qualcosa che si crea guardando verso l'alto. Mai dall'alto in basso.

AGB

artigrafiche**Boccia**spa

A DIFFERENT IMPRINTING.

ARTI GRAFICHE BOCCIA – SALERNO | ROMA | MILANO | PARIS | LONDON | LAUSANNE

CONTACT:
Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno (ITALY)
Tel. +39 089 303311 - Fax +39 089 771017
www.artigraficheboccia.com - info@artigraficheboccia.com

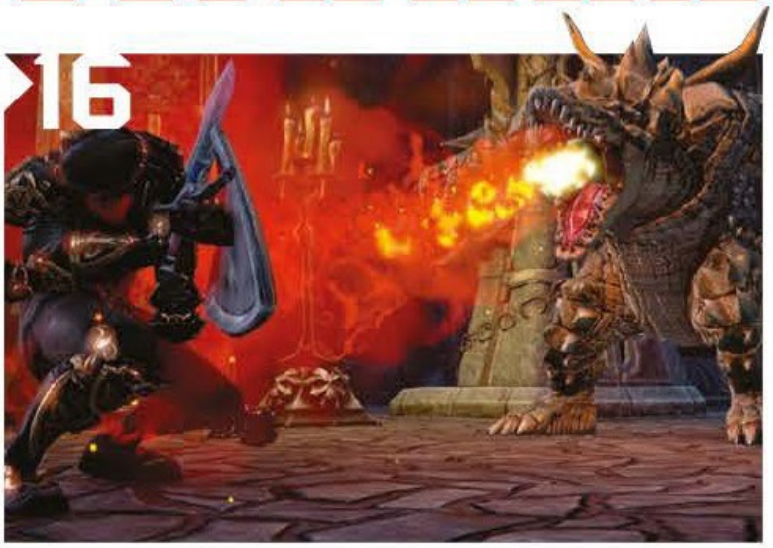
EDITORIALE

In redazione, non ve lo nascondo, ci stiamo preparando all'avvento dei Titani con un entusiasmo che pochi giochi, nel recente passato, sono stati in grado di trasmetterci. Nel momento in cui scrivo manca una manciata di giorni all'uscita ufficiale del titolo di **Respawn Entertainment**, e siamo certi che questa produzione rappresenti una banco di prova interessante per capire diverse cose. Quel che mi interessa di più scoprire è se la coppia che ha dato lustro alla saga di **Call of Duty** ha ancora il suo tocco magico (anche se **Jason West** non fa più parte del dinamico duo, è impensabile credere che in **Titanfall** non ci sia anche la sua impronta).
La scelta di dare vita a un gameplay "asimmetrico", che pone di fronte enormi titani e piccoli uomini sembra funzionare alla grande, almeno per quanto ho avuto modo di provare in prima persona. Certo, l'idea di imbarcarmi in scontri che coinvolgono solo sei giocatori per parte non mi entusiasma, ma credo che ci siano almeno due spiegazioni logiche capaci di giustificare questa scelta.
La prima è che con così pochi utenti coinvolti in ogni singola partita non si corre il rischio di trovarsi di fronte a un altro "caso Battlefield 4", la cui situazione – si spera – si sta stabilizzando in questo ultimo periodo, a diversi mesi di distanza dalla release originale.
La seconda spiegazione riguarda, invece, gli utenti che si avvicinano al genere per la prima volta: con i bot in campo, anche il più nabbo dei nabbi può evitare di sentirsi della semplice carne da cannone.
Racimolare qualche uccisione, che non sposterà gli equilibri della battaglia ma darà sicuramente morale, può essere il giusto collante per tenere chiunque attaccato ai server. E anche la tanto chiacchierata campagna multiplayer, a parer mio, ha un suo perché. A oggi, e per quello che se ne sa, può essere considerata uno degli sporadici tentativi di dire qualcosa di nuovo in un genere poco coraggioso da troppo tempo. Ora non ci resta che capire se il gioco di **Respawn** ce la farà a imporsi, oppure no. Ma, vista la portata del progetto (e visti i trascorsi poco fortunati di alcuni titoli online, come SimCity), abbiamo deciso di prenderci un mese intero per provarlo a dovere sui server "live" e non in ambienti preconfezionati. Vi racconteremo le nostre esperienze anche su TGM Online, quindi sapete dove puntare i vostri browser.
Ora, però, permettetemi di cambiare completamente argomento, per dedicare le ultime righe di questo editoriale a un amico, mio e vostro, che ci ha tenuto compagnia per nove anni su queste pagine, raccontandoci un sacco di cose divertenti e diversi retroscena sul netgaming italiano e sulle sue origini.
Buona strada, Adso.
E al prossimo frag.

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

LA SCELTA DI DARE VITA A UN GAMEPLAY "ASIMMETRICO", IN TITANFALL, PARE DAVVERO FUNZIONARE ALLA GRANDE

SOMMARIO



RUBRICHE

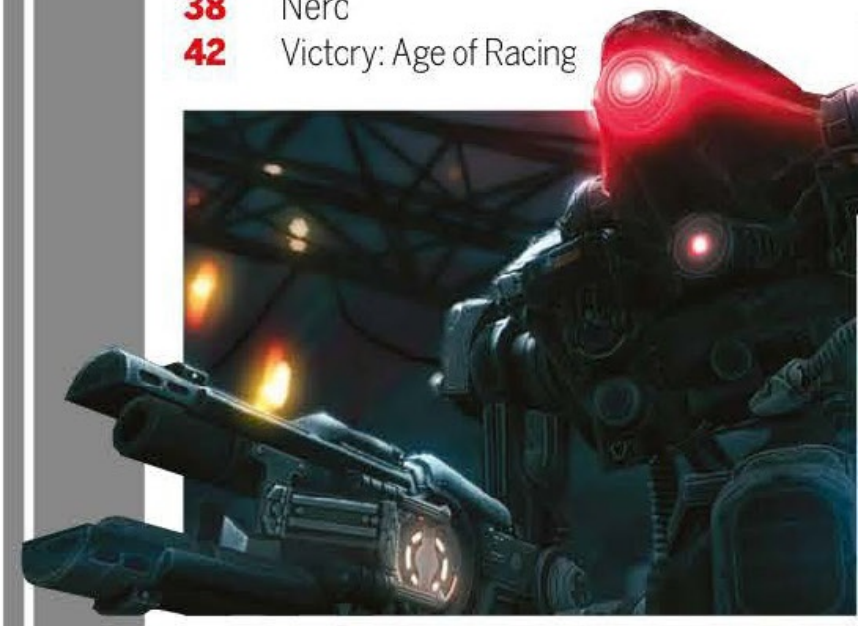
3 Editoriale
6 Voci di corridoio
14 Keiser's Intro
82 TGM Classic
85 IndieZone
92 Hardware
98 Mobile Machine
100 TecnoTGM
102 Time Machine - Reloaded
104 ConsoleMania Corner
106 Bovabyte
108 TGM Mail
111 Adso!
113 Backstage

DOSSIER

8 Meglio ladro che morto

PREVIEW

16 The Elder Scrolls Online
24 Titanfall
30 Wolfenstein: The New Order
34 Wildstar
38 Nerc
42 Victory: Age of Racing



REVIEW

44 Thief
52 Castlevania: Lords of Shadow 2
56 The LEGO Movie Videogame
60 Hawken
64 Strider
66 Double Dragon Neon
68 Rambo: The Videogame
70 Banished
74 WRC Powerslide
76 Ethan: Meteor Hunter
78 NaissanceE
80 Wolf Among Us: Smoke and Mrrors

ABBONATI ALLA VERSIONE DIGITALE
SOLO PER PC E MAC
A SOLI 14,90 €
DURATA ABBONAMENTO 1 ANNO
www.myabb.it/digital

Prova la tua rivista anche in digitale

Se leggi **NPhotography** ti potrebbero anche piacere...

Annunciato Batman: Arkham Knight

Stavamo letteralmente per andare in stampa, quando abbiamo dovuto fermare le rotative per lasciar spazio all'annuncio che i fan del Pipistrello stavano aspettando: Rocksteady sta sviluppando il tanto atteso Batman next-gen, intitolato Arkham Knight, e che rappresenta la conclusione di questa straordinaria serie videoludica. Botti a profusione, in vista del gran finale: il Cavaliere Mascherato dovrà infatti affrontare la minaccia più grande per la città che ha giurato di proteggere: tornerà lo Spaventapasseri, affiancato da tutti i villain più cattivi di sempre, dal Pinguino a Due Facce ad Harley Quinn. Per sua (e nostra fortuna), ad aiutarlo ci sarà la Batmobile, finalmente guidabile, così come è stata re-immaginata da Rocksteady, con la quale attraversare in lungo e in largo l'intera Gotham City. Il gioco uscirà nel corso dell'anno per PC e console di nuova generazione. E già che ci siamo, ne approfittiamo per segnalare che ad aprile arriverà anche Batman: Arkham Origins Blackgate – Deluxe Edition, versione "extralusso" dell'action 2.5D già uscito per console portatili.

RITORNA DUKE NUKEM. IN TRIBUNALE

Dunque, la buona notizia dovrebbe essere un nuovo gioco che vede protagonista il buon vecchio Duca. Dopo la solenne delusione di Duke Nukem Forever, non ci dispiacerebbe tornare nuovamente a volergli bene. Scordatevi un FPS tradizionale, però. Per il loro Duke Nukem: Mass Destruction, infatti, Interceptor Entertainment e 3D Realms avrebbero infatti optato per un gioco di ruolo d'azione con visuale isometrica, con tanto di XP e tech tree, mosso dall'Unreal Engine, nel quale il Duca prende a calci un sacco di alieni per tutta la galassia. Pronti via, appena trapelato l'annuncio semi-ufficiale del gioco sul sito alloutofgum.com, Gearbox Software ha deciso di trascinare sviluppatore e publisher in tribunale. Ma non perché l'idea di Duke Nukem alle prese con un RPG diverso dal suo fido lanciarazzi sia troppo difficile da digerire, ma perché la proprietà intellettuale di tutto ciò che riguarda il tamarro in canotta apparterrebbe a Gearbox. Il gioco sarebbe dovuto uscire per PC e PS4 alla fine di febbraio, ma adesso che ci sono gli avvocati di mezzo, è slittato tutto quanto a data da destinarsi. Povero Duca.

DEAN HALL MOLLA DAYZ

Per la serie "prendi il denaro e scappa", dopo aver visto la propria creatura in cima alla classifica di vendita di **Steam** per mesi interi (si parla di oltre 30 milioni di guadagni), **Dean Hall** sta preparandosi a mollare Bohemia Interactive per fondare un nuovo studio di sviluppo nella sua **Nuova Zelanda**, dove si occuperà di titoli multiplayer. Resta da capire se la separazione avverrà prima o dopo aver completato **DayZ**.

KILLER IS DEAD ANCHE SU PC

Suda51 si prepara a scatenare i suoi deliri ultraviolenti anche sui nostri monitor: il prossimo 9 maggio arriverà infatti su PC **Killer is Dead – Nightmare Edition**, venduto su Steam a una ventina di euro. Al suo interno troveremo un po' di robetta bonus: un nuovo livello di difficoltà più arduo degli altri (e senza QTE), il pacchetto **Smooth Operator**, e la possibilità di rivedere le varie cutscene sbloccate.

GLI SPIRITI PERDUTI DI BLACKWELL EPIPHANY

Ad aprile si avvierà a conclusione la splendida pentalogia di avventure grafiche della serie **Blackwell** di Wadjet Eye Games (gli stessi dei bellissimi **Gemini Rue**, **Resonance** e **Primordia**). Dopo aver liberato decine di anime nella città di New York grazie ai loro poteri, la medium **Rosa** e il suo fantasma guida **Joey Mallone** saranno impegnati nella loro missione più ardua: salvare se stessi.

Una vertiginosa BUCA 18

Vertigolf di Kinelco è una serie di "giochini" golfistici sviluppati in Shockwave, che trovate facilmente su vari portali ludici, e che ha avuto un successo tale da convincere i suoi autori a crearne una versione uber-potenziata per PC, con tanto di grafica "vera", supporto per PhysX e multiplayer locale per quattro giocatori. Gli autori si sono presi la briga di mettere in piedi una storia complicatissima, fatta di società corrotte e di mondi in cui lo smog e l'inquinamento hanno oscurato il sole, dove piove sempre e l'umanità è allo sbando. Un futuro cupo e distopico nel quale ci sono poi sistemi di levitazione per i ricchi che li portano a vivere sopra lo strato di nuvole perenni, e il golf giocato di "sopra" è diventato, per la classe media che sta "sotto", una delle poche valvole di sfogo in un mondo che ha ormai poco da offrire. Uno scenario quanto mai deprimente, per un titolo che invece si occupa di tutt'altro, ossia di minigolf, e lo fa in maniera piuttosto originale, con una serie di buche da affrontare in mappe che sembrano uscite dall'incontro tra Columbia e Dunwall. Il gioco è disponibile in versione beta sul sito verti-golf.com, con debutto su Steam Early Access già nelle prossime settimane. Al momento sono previsti due percorsi da nove e sei buche (pochini), con molti altri promessi per il futuro... sperando che non sia così deprimente!

UN MONDO DI VELOCITÀ CI ATTENDE!

Già impegnata nel suo sempre più promettente (sì, ma quando esce?) Project CARS, Slightly Mad Studios ha trovato anche il tempo e le risorse per lavorare a World of Speed, titolo di corse arcade, free to play, con caratteristiche da MMO, in arrivo entro la fine dell'anno al termine di una fase beta prevista per l'estate. Riprendendo in parte idee già viste in Need for Speed World e Test Drive Unlimited, Slightly Mad ci metterà al volante di una nutrita serie di supercar (da sbloccare grindando come dei pazzi o pagando valuta sonante, immaginiamo) da far correre e derapare senza remore in giro per le più importanti città del pianeta, da Londra a San Francisco, passando per Tokyo e Roma. In attesa di poterci mettere le mani sopra e scoprire come si "sente" davvero il gioco, consoliamoci pensando alle promesse di un supporto continuo post-uscita, sullo stile dei tradizionali MMORPG, e la presenza di numerose modalità di gioco a squadre, hub sociali e "missioni" con tanto di obiettivi secondari da portare a termine per far crescere il proprio profilo di pilota.

OGNI GIORNO SU TGMONLINE.IT FILMATI E NEWS!

SONIC SI RINNOVA

L'universo del porcospino blu si espande con un nuovo filone, intitolato **Sonic Boom**, nel quale il nostro roditore presenta una nuova (e curiosamente longilinea) silhouette. Per promuoverlo al meglio, **SEGA** ha annunciato una **serie TV** (52 episodi da 11 minuti), **giocattoli** annessi e un bel po' di **videogame**, inizialmente previsti per le console **Nintendo**.

LA BUONA MUSICA, CON STRING ARCADE!

Ogni tanto, un piccolo spazio per la musica ci vuole. Una campagna su **Kickstarter** ha permesso di finanziare il progetto **The String Arcade**, raccolta di arrangiamenti per quartetto d'archi di alcune tra le più apprezzate musiche videoludiche, da **Galaga** a **Portal 2**, passando per **Minecraft** e **Faster Than Light**. Il disco si trova su **Spotify, iTunes, Amazon, Google Play** e **Bandcamp**.

ANCHE STEAM SI DÀ ALLE SETTE NOTE

Ancora spazio alla musica, con l'annuncio che il servizio di DD di **Valve** aprirà presto la beta di **Steam Music**, che permetterà di far quello che normalmente si fa arrangiandosi, ossia ascoltare le proprie raccolte di brani musicali mentre si gioca, senza intoppi o crash o altro, con un vero **player musicale** richiamabile in qualunque momento durante le partite. Alla buon'ora.

L'ANGOLO DELLA CELLULOIDE (HAWKEN, BIOSHOCK, RABBIDS, HITMAN)

Di un possibile film di Hawken si vocifera da almeno un paio di anni, e ce l'ha ricordato anche Danilo nella recensione che trovate più avanti; le prime voci relative a quello di BioShock risalgono invece al 2008, quando si parlava di un possibile coinvolgimento di Gore Verbinski, che ha poi "deviato" su altri progetti. Non se ne sa più nulla da anni, ma in un recente tweet Ken Levine, arrivato fresco fresco dalla chiusura di Irrational Games, scrive che la speranza per un film ambientato a Rapture è "tutt'altro che morta". Accontentiamoci.

Solo vagamente più concreta Ubisoft, che insieme a Sony Pictures ha deciso – finalmente – di realizzare un lungometraggio dedicato ai conigli più pazzi del mondo dei videogiochi, e ultimamente anche della televisione. Al momento, però, non sappiamo ancora in quali deliranti avventure si lanceranno i folli roditori urlanti.

Per finire, Rupert Friend (visto nella serie TV Homeland) interpreterà il sicario pelato per antonomasia in Agent 47, film di prossima uscita dedicato alla serie Hitman. Dopo il flop della pellicola con Timothy Olyphant, Hollywood ha deciso di riprovarci, infilando nel cast anche Zachary Quinto e Hannah Ware, sotto la regia del debuttante Aleksander Bach.

Un nuovo capitolo del Libro delle Fiabe non scritte

Quando la "solita" campagna Kickstarter raggiunge l'obiettivo prefissato dagli sviluppatori in trenta ore, e raddoppia nel giro di cinque giorni, vien da pensare che l'interesse suscitato da quello specifico progetto sia molto alto. Come nel caso di The Book of Unwritten Tales 2. Nordic Games e KING Art hanno deciso di cavalcare il rinnovato interesse per le avventure grafiche con il seguito del loro delizioso titolo del 2009, e di puntare tutto sul fan service più spudorato: per loro stessa ammissione, il gioco abbandonerà tutti i trend attuali nel genere (il riferimento ai titoli Telltale è evidente) per dedicarsi a enigmi, esplorazione, dialoghi e a un gameplay classico, che più classico non si può, al grido – evidentemente condiviso dalle migliaia di sostenitori del progetto – di "more of the same", con una storia che si riallaccia in maniera diretta all'originale, espandendo tutto l'espandibile, dall'area di gioco al numero di personaggi giocabili (con gli inevitabili ritorni delle facce note). L'avventura è prevista per il prossimo gennaio, ma verrà pubblicata su Steam tramite la formula dell'accesso anticipato, un capitolo alla volta, a partire dalla metà di quest'anno.

MEGLIO LADRO CHE MORTO

In occasione dell'uscita del reboot di Thief abbiamo deciso di raccontarvi la storia di una delle saghe più celebri della storia dei videogiochi, ritenuta dai più come la massima espressione del genere stealth. E pensare che tutto è iniziato con un action a base di zombie...

Thief affonda le sue radici nel lontano 1995 quando Ken Levine, rispondendo a un annuncio pubblicato su Next Generation Magazine, venne assunto da Looking Glass Studios. Il giovane game designer – laureato in drammaturgia e reduce da una deludente carriera come sceneggiatore – espose a Doug Church (figura chiave della software house di Cambridge) un progetto tanto ambizioso quanto stravagante. La proposta era realizzare un action volutamente sopra le righe intitolato "Better Red than Undead", dove l'utente avrebbe impersonato un agente americano mandato in missione fra le linee nemiche durante la Guerra Fredda. Il suo compito sarebbe stato debellare la minaccia degli zombie comunisti (mi risulta difficile scriverlo senza ridere, ma è proprio così) che avevano infestato l'URSS in seguito al disastro di Chernobyl. Per aggiungere ulteriore pepe, gli erranti sarebbero stati totalmente immuni ai proiettili, di conseguenza avrebbero dovuto essere eliminati solo con la spada. Con mio sommo dispiacere, il reparto marketing dell'azienda statunitense decise di bocciare il concept proposto da Levine perché eccessivamente bislacco, ma l'idea di realizzare un titolo incentrato sui combattimenti all'arma bianca non fu abbandonata del tutto.

LA SAGA DI THIEF AFFONDA LE SUE RADICI NEL LONTANO 1995, QUANDO KEN LEVINE VENNE ASSUNTO DA LOOKING GLASS

CHI TROPPO VUOLE...

Prima di proseguire nel racconto della storia di Thief, è necessario un piccolo inciso. Come Marc LeBlanc ha raccontato ai microfoni di "Rock, Paper, Shotgun", i vertici di Looking Glass erano rimasti scottati dal successo di Wolfenstein 3D. Il motivo di tanta acredine

Sembra assurdo, ma dietro Bioshock e Better Red than Undead c'è la stessa persona.

era dovuto al fatto che lo sparatutto firmato id Software era arrivato sugli scaffali pochi mesi prima del loro Ultima Underworld, oscurandolo completamente. La vera beffa è che il capolavoro di John Romero era entrato in sviluppo un anno dopo rispetto Ultima, ma aveva beneficiato di tempi di lavorazione più brevi perché – stando alle parole di LeBlanc – era un prodotto meno ambizioso. "I due giochi sono stati pubblicati praticamente nello stesso periodo, ed entrambi erano rivoluzionari... ma Underworld era un RPG dalle dimensioni titaniche, ambientato in un mondo aperto persistente, Wolfenstein era un gioco dove correvi in giro agitando una pistola". Il loro cruccio era che se avessero puntato su un titolo dalla struttura leggermente meno complessa, sarebbero riusciti a ridurre i tempi necessari ad ultimarlo con quel tanto di anticipo sufficiente a rubare la scena al capitano William Joseph Blazkowicz.

IN THE BEGINNING, IT IS ALWAYS DARK

Nell'aprile del 1996, Dark Camelot entrò ufficialmente in preproduzione. Il desiderio di Doug Church era riuscire a salire sul treno perso con Underworld realizzando un action (il genere maggiormente di moda in quegli anni) dalla struttura lineare, senza quei fronzoli come eventuali elementi da GDR che avrebbero potuto allungare inutilmente i tempi di sviluppo (per non parlare dei costi).

DREAM TEAM

Looking Glass Technologies nasce nel 1990 in seguito alla fusione fra Blue Sky Productions e Lerner Research Merged. A posteriori, la software house di Cambridge potrebbe essere vista come un vero e proprio dream team, al cui interno militavano alcune delle menti più brillanti della storia del nostro medium preferito, da Ken Levine a Greg LoPiccolo, senza dimenticare Warren Spector e Doug Church. In seguito alla sua chiusura, oltre a Ion Storm Austin, i suoi ex dipendenti avrebbero fondato e/o si sarebbero uniti a studios del calibro di Irrational Games (System Shock 2, Bioshock), Arkane (Arx Fatalis, Dark Messiah, Dishonored), Harmonix e Valve. Assieme a Ultima Underworld, il team fondato da Paul Neurath e Ned Lerner diede vita anche al primo System Shock, a Terra Nova: Strike Force Centauri e Flight Unlimited. Si tratta di produzioni che hanno permesso a Looking Glass di entrare a pieno titolo nell'Olimpo dei videogiochi, a dispetto dello scarso successo commerciale (che è poi la causa principale del suo fallimento).

"Underworld was a sprawling RPG in an open, persistent world and Wolfenstein was a game where you ran around with a gun" - Marc LeBlanc

Sarò un nostalgico, ma rivedere i pixelloni di Ultima Underworld fa sempre piacere.

L'altro punto fermo era che il protagonista, come in Better Red than Undead, avrebbe sfidato i mostri di turno con il solo aiuto del proprio gladio. Si decise così di dar vita a una rivisitazione in chiave distopica dei racconti della tradizione bretone, caratterizzata da un'atmosfera decisamente più cupa. Nel gioco, Re Artù sarebbe stato raffigurato come un malvagio sovrano che aveva inventato il mito del Sacro Graal con il solo scopo di tenere la popolazione sotto controllo, Merlino come un bellimbusto dalla personalità disturbata, e i Cavalieri della Tavola Rotonda come violenti sgherri affini ai Bravi di Don Rodrigo. Infine, il ruolo del protagonista sarebbe stato riservato a Mordred, figlio bastardo del sovrano, desideroso di ribellarsi al giogo del padre. Pur allontanandosi dagli stilemi fantasy, il setting medievale avrebbe presentato una caratterizzazione steampunk, con tanto

Un concept del primo Thief scartato nella versione finale.

DARK CAMELOT SAREBBE DOVUTO ESSERE UN ACTION A BASE DI COMBATTIMENTI ALL'ARMA BIANCA, SENZA TANTI FRONZOLI

C'è poco da fare, la direzione artistica della serie è semplicemente meravigliosa.

di Merlino agghindato con uno stilosissimo cappello a cilindro. Com'è ormai noto, l'opera non passò mai alla fase di produzione vera e propria. Il progetto era sfuggito al controllo dei suoi stessi autori, completamente persi nel tentativo di implementare feature accessorie come il multiplayer online e una trama non lineare che proponesse diverse missioni in relazione alle scelte effettuate nel corso dell'avventura. Prima che venisse cassato definitivamente, Doug Church e soci non erano riusciti a realizzare nemmeno dei semplici artwork che raffigurassero le mappe, figurarsi dei livelli completi. Si tratta di una precisazione doverosa perché, per lungo tempo, sui forum specializzati è circolato il mito che Dark Camelot fosse ormai ultimato quando fu abbandonato al suo triste destino. Addirittura, si è ipotizzato che diversi asset fossero stati riciclati all'interno del primo Thief, come la Mage's Tower, che in origine sarebbe stata la dimora dello stregone britannico. In realtà, il

"MORDRED DIVENNE GARRETT, CAMELOT DIVENNE LA CITTÀ, I CAVALIERI GLI HAMMERITI. IL RESTO È STORIA" – JOE MARTIN

Thief Gold è disponibile via digital download sui principali store online, Steam incluso.

Il successo di Metal Gear Solid è servito per rinsaldare il morale di Looking Glass in vista dell'uscita di Thief.

gioco ha visto la luce soltanto attraverso una serie di tech-demo realizzate per mostrare le potenzialità del Portal Engine, come la celebre Stargate, sparatutto online a base di supereroi.

PRIMI, SILENZIOSI PASSI

Le redini del progetto furono riprese da Paul Nerath che, non convinto dalla bontà del sistema di combattimento realizzato dal suo

Assassin's Creed è una delle principali fonti di ispirazione per il reboot di Thief.

Il reboot di Thief è stato messo in secondo piano per favorire lo sviluppo di Human Revolution.

THIEF II FU SVILUPPATO DURANTE UN PERIODO DI RELATIVA QUIETE

team, decise di puntare su una strategia del tutto diversa. Una delle caratteristiche più interessanti di Dark Camelot era rappresentata dalla possibilità di distrarre le guardie avversarie e, se abbastanza rapidi, di superarle senza essere visti. Questa meccanica fu ulteriormente espansa fino a diventare il vero fulcro del gameplay, dando vita a quello che, nei primi mesi del 1997, fu ribattezzato come "The Dark Project". Per citare l'ottimo Joe Martin: "l'ambientazione arturiana fu abbandonata, Mordred divenne Garrett, Camelot divenne La Città, i Cavalieri divennero gli Hammeriti. Il resto è storia". A onor del vero, la realizzazione di Thief non fu così indolore. Verso la metà dello stesso anno, a causa di una devastante crisi fiscale, Looking Glass fu costretta a chiudere il suo studio di Austin perdendo, fra gli altri, Ken Levine e Warren Spector. Nel giro di sei mesi il personale della software house fu letteralmente dimezzato e, come è facile immaginare, il morale dei superstiti era ai minimi storici. Inoltre, le prime build mettevano in mostra un gioco tutt'altro che "divertente", come avrebbe ammesso il programmatore Tom Leonard in un lungo post mortem scritto per il magazine Game Developer. Il problema principale era che l'intelligenza artificiale, inizialmente realizzata per un action, risultava completamente inadeguata per gestire i comportamenti dei personaggi non giocanti all'interno di uno stealth. L'idea vincente fu tornare a quella semplificazione che aveva ispirato la nascita di Dark Camelot, eliminando le caratteristiche accessorie (multiplayer, trama a bivi) per concentrare le forze sullo sviluppo della campagna in giocatore singolo. Sotto questo spirito il titolo venne rinominato nell'aprile del 1998 come "Thief: The Dark Project", nonostante sia conosciuto fra i nostri confini come "Dark Project: L'ombra del ladro". Il successo commerciale di Metal Gear Solid e Half-Life riuscì a ringalluzzire i developer che,

DAIKATANA, BIATCH!

Ion Storm fu fondata a Dallas il 15 novembre 1996 da John Romero, desideroso di mostrare il proprio valore lontano da Carmack. Insieme a lui, Tom Hall, anch'egli ex-id Software, Todd Porter, noto per aver realizzato la sceneggiatura di Ultima VI, e Jerry O'Flaherty, art director di Ultima Underworld e, qualche decennio dopo, di Gears of War. La neonata software house si dedicò alla realizzazione di Daikatana, disastroso progetto conclusosi dopo anni di sviluppo infruttuoso, il cui fallimento fu reso ancora più ridicolo dai roboanti proclami che ne avevano accompagnato l'uscita (impossibile dimenticare il celebre "John Romero's About To Make You His Bitch"). Ben altra sorte ebbe Ion Storm Austin, nata sotto l'egida di Warren Spector, che diede alla luce un capolavoro senza tempo del calibro di Deus Ex, assieme agli ottimi Invisibile War e Thief: Deadly Shadows.

Deus Ex: Invisible War condivide lo stesso engine di Deadly Shadows.

DOSSIER

Uno dei famigerati mostri meccanici introdotti da The Metal Age.

Deadly Shadows in versione PC è un bel vedere anche a distanza di dieci anni.

rassicurati dall'interesse del pubblico verso gli stealth e i giochi in prima persona, diedero fondo alle ultime risorse per ultimare il loro lavoro. Pubblicata da Eidos Interactive il 30 novembre del 1998, l'epopea di Garrett era finalmente realtà.

L'ETÀ DEL METALLO

Visto il buon successo commerciale di Thief, capace di piazzare sul mercato la bellezza di 500.000 copie, e di Thief Gold (edizione riveduta e corretta dell'originale, arricchita da tre missioni aggiuntive) era inevitabile che Looking Glass si mettesse al lavoro su un seguito ufficiale. Lo sviluppo di Thief II: The Metal Age, iniziato nel gennaio del 1999, sarebbe durato soltanto un anno. Si tratta di un periodo di relativa quiete prima della tempesta che ha travolto il celebre studio all'inizio del 2000, costringendolo alla chiusura definitiva il 24 maggio. Pur non presentando novità sostanziali, il gioco fu accolto con entusiasmo tanto dai fan della serie quanto dalla critica di settore. L'intento degli autori era stato di concentrarsi sul migliorare ulteriormente gli elementi che avevano decretato il successo del suo prequel, oltre a correggere quei difetti (AI in primis) che ne avevano in parte minato l'appeal. Il motore grafico – evoluzione del Dark Engine già visto all'opera in System Shock 2 – fu ulteriormente potenziato, dando vita a risultati davvero notevoli per l'epoca. Similmente, il lore fu espanso grazie all'introduzione dei Mechanist che, al contempo, diede la stura per diverse aggiunte in termini di gameplay, dai robot dotati di sensori sonori ai mostri meccanici.

Chernobyl e zombie, un binomio diventato realtà soltanto qualche anno dopo.

CAMBIO DELLA GUARDIA

Eidos Interactive, detentrice dei diritti sulla serie, decise di affidare le sorti di Thief a Ion Storm Austin, team fondato da Warren Spector (anche lui ex-Looking Glass) che accolse al suo interno diversi membri della software house di Doug Church in seguito alla sua chiusura. La sfida più probante da affrontare per dare vita al terzo capitolo della saga di Garrett fu lo sviluppo in contemporanea per PC e Xbox. Come ricorda il designer Jordan Thomas, nonostante fossero dei "PC nerd", non trovarono particolari avversità nel realizzare una conversione su un hardware tecnicamente limitato come quello offerto dalla console di casa Microsoft. La vera difficoltà fu riuscire a realizzare un'opera che risultasse attraente tanto per i fan storici del ladro quanto per i neofiti della serie, volontà confermata dalla

Di sicuro il Merlino steampunk di Looking Glass sarebbe stato più interessante del suo collega televisivo.

EIDOS INTERACTIVE AFFIDÒ LE SORTI DI THIEF A ION STORM AUSTIN, TEAM FONDATO DA WARREN SPECTOR

Ditegliela voi a Blazkowicz che Wolf3D è un gioco poco ambizioso.

scomparsa del "III" dal titolo definitivo. "Normalmente, chi gioca su console preferisce che gli venga indicata la strada da seguire in modo chiaro, mentre gli utenti PC non vogliono essere guidati, ma lasciati liberi di sperimentare" - spiega Jordan. Fu deciso di adottare la classica soluzione "democristiana", realizzando un titolo indubbiamente complesso, ma ben più semplificato rispetto ai predecessori. "Abbiamo cercato a lungo di trovare il giusto equilibrio, ma non potrai mai accontentare gli utenti PC più hardcore con qualsivoglia forma di compromesso". La gestazione fu ulteriormente complicata da due decisioni che, ben presto, si rivelarono poco felici. In primis, la volontà di realizzare un motore grafico proprietario (lo stesso che sarebbe stato adottato anche per Deus Ex: Invisible War) modificando pesantemente l'Unreal Engine 2, sebbene gli sviluppatori non disponessero delle conoscenze tecniche necessarie per sobbarcarsi uno sforzo simile. Una scelta fallimentare che complicò inutilmente la vita tanto ai designer quanto ai programmatori, oltre a rallentare esponenzialmente i lavori. In secundis, proprio come era accaduto con Dark Camelot/Thief, i designer - così compiaciuti dal proprio genio da voler cambiare il nome della software house in Manifesto Games – non riuscirono a produrre in tempo utile demo capaci di mostrare concretamente le loro idee, rimaste per troppo tempo ancorate alla mera teoria.

UNA NUOVA EPOPEA

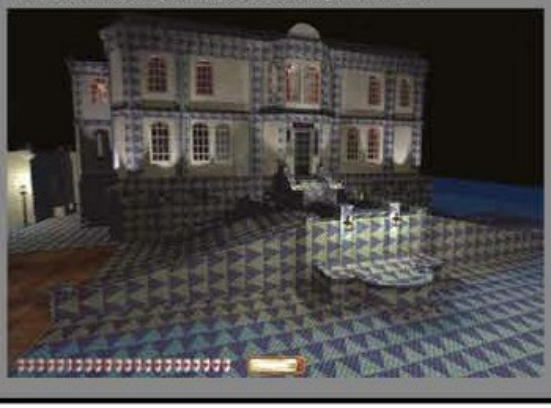
Poco dopo l'uscita di Deadly Shadows, Ion Storm fu costretta a chiudere i battenti per motivi di natura finanziaria. La serie fu accantonata, nonostante gli appassionati chiedessero a gran voce un ulteriore seguito delle avventure di Garrett. Il silenzio si protrasse per oltre un lustro quando, nel 2009, Eidos Montreal annunciò di star lavorando a Thief 4. In fase di pre produzione il titolo venne affidato

LO SVILUPPO TRAVAGLIATO DI THIEF 4 È STATO CAUSATO DALL'ECCESSIVO TURNOVER IN EIDOS MONTREAL

a un piccolo team ben separato da quello impegnato su Deus Ex: Human Revolution, con il compito di realizzare una vertical slice che mostrasse tutte le meccaniche da implementare nel prodotto finale. In questa fase di progettazione, i designer presero in considerazione un gran numero di idee poi accantonate, dal cambio di protagonista al dar vita a un action-adventure in terza persona sul modello di Assassin's Creed (di cui sono rimaste delle indubbie influenze stilistiche). Ciò nonostante, in seguito all'acquisizione di Eidos da parte di Square Enix, i vertici nipponici dell'azienda furono così entusiasti del prototipo da mettere a disposizione un budget tripla A per la sua realizzazione. Il problema insorto in questa fase fu l'eccessivo turnover interno a Eidos Montreal e alcuni licenziamenti che allontanarono, fra gli altri, il compositore Paul Weir, il level designer Adam Alin e il lead designer Pierre-Olivier Clement. Questi continui cambi al vertice fecero sì che numerosi livelli del gioco, anche se ormai ultimati, venissero riprogettati da zero più e più volte per assecondare la nuova direzione artistica. Stando a fonti anonime contattate da Polygon, lo sviluppo sarebbe stato inoltre congelato per oltre nove mesi, dal 2012 al 2013, perché le forze della software house erano interamente concentrate sulla demo da mostrare alla Game Developers Conference di San Francisco. Come accaduto con il primo Thief, Eidos Montreal andò incontro anche a diverse complicazioni dal punto di vista tecnico, in particolar modo per la scelta in corso d'opera di creare un porting per le console di nuova generazione, utilizzando l'Unreal Engine 3 in luogo del disastroso motore proprietario che stavano tentando inutilmente di ultimare. Nonostante gli innumerevoli intoppi, l'atteso reboot della saga di Thief ha fatto finalmente la sua comparsa sugli scaffali il 28 febbraio di quest'anno, suscitando reazioni contrastanti da parte del pubblico e della critica. Per scoprire come la pensiamo noi, correte a pagina 44 e leggetevi la recensione dell'inossidabile Mario Baccigalupi! ❑

PICCOLI DESIGNER CRESCONO

DromEd è il celebre editor di livelli per The Dark Project e The Metal Age. Fu distribuito in forma gratuita – come prodotto non commerciale e non ufficialmente supportato – via digital delivery, per poi essere incluso nel disco di Thief Gold. Rilasciato come un gesto di cortesia verso i fan, fu oggetto di numerose critiche a causa della difficoltà di utilizzo e del gran numero di bug che lo affliggevano. Come affermato ironicamente nel making of di Thief II, DromEd non si limitava a crashare in continuazione, ma "it would go out and kill your family afterwards". Ciò nonostante, è riuscito a scatenare l'entusiasmo di una community di sadici appassionati in grado di realizzare espansioni amatoriali di notevole pregio. Fra le altre, ricordiamo Il Circolo della Pietra e dell'Ombra, ispirata alla fan fiction "Correspondance of Thieves", e "Shadows of the Metal Age", seguito non-ufficiale del secondo Thief interamente dedicato agli Hammeriti.



KEISER'S INTRO

TERMOMETRO DELL' HYPE

1

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

L'hanno appena annunciato, eppure a noi è già salita la scimmia. Sarà l'idea di guidare la Batmobile, di esplorare Gotham in lungo e in largo, o solo di tornare a giocare un titolo Rocksteady?

2

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Abbiamo giocato in lungo e in largo la beta, ma non ci è bastata!

3

DARK SOULS 2

Finalmente sappiamo quando arriverà la versione PC. Il nostro spirito autolesionista è pronto.

4

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

La miscela di "old" e "new school" di MachineGames ci piace un sacco.

5

KINGDOM COME: RESISTANCE

Il medioevo realistico ci affascina ogni giorno di più. Che dite, è grave?

LISTA DELLA SPESA

Titanfall	13/03/14	Electronic Arts
Diablo III: Reaper of Souls	25/03/14	Blizzard
Batman: Arkham Origins Blackgate	02/04/14	Warner Bros.
The Elder Scrolls Online	04/04/14	Bethesda
Daylight	08/04/14	Atlus
Moebius: Empire Rising	15/04/14	Pinkerton Road
Dark Souls 2	25/04/14	Namco Bandai
The Amazing Spider-Man 2	02/05/14	Activision
Killer is Dead	09/05/14	Deep Silver
Wolfestein: The New Order	23/05/14	Bethesda
Watch_Dogs	27/05/14	Ubisoft
Murdered: Soul Suspect	06/06/14	Square Enix
The Evil Within	29/08/14	Bethesda
Assetto Corsa	Q2 2014	Kunos Simulazioni
Sacred 3	Q2 2014	Deep Silver
Transformers: The Dark Spark	Q2 2014	Activision
Evolve	Q3 2014	2K Games
Alien: Isolation	2014	SEGA
Batman: Arkham Knight	2014	Warner Bros.
Dragon Age III: Inquisition	2014	Electronic Arts
Dying Light	2014	Warner Bros.
Get Even	2014	Farm 51
Heroes of the Storm	2014	Blizzard
Hitman	2014	IO Interactive
La Terra di Mezzo: L'ombra di Mordor	2014	Warner Bros.
LEGO Lo Hobbit	2014	Warner Bros.
LEGO Minifigures	2014	FunCom
Mad Max	2014	Warner Bros.
Nero	2014	Storm in a Cup
Project Spark	2014	Microsoft Game Studios
Star Citizen	2014	Cloud Imperium Games
Star Wars: Attack Squadrons	2014	Disney/LucasArts
The Crew	2014	Ubisoft
The Sims 4	2014	Electronic Arts
The Whispered World 2	2014	Daedalic Entertainment
The Witcher 3: Wild Hunt	2014	CD Projekt
Tom's Clancy The Division	2014	Ubisoft
Wasteland 2	2014	InXile Entertainment
Wildstar	2014	NCSoft
World of Warcraft: Warlords of Draenor	2014	Blizzard
Call of Chtulhu	2015	Focus Home
Fallout 4	2015	Bethesda
Kingdom Come: Deliverance	2015	Warhorse
No Man's Sky	2015	Hello Games
Obduction	2015	Cyan

GIOCATI UN SUDOKU, TE LO OFFRE:

SETTIMANA SUDOKU

A SOLO €1,00

TUTTI I VENERDÌ IN EDICOLA

LA REGOLA E' UNA SOLA

Per giocare a SUDOKU si deve riempire la griglia in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro contengano le cifre da 1 a 9 una sola volta. Per esempio, una riga è formata da 9 quadretti. In ciascuno dei quali va scritta una cifra scelta tra 1,2,3,4,5,6,7,8,9. Nella riga ciascuna cifra deve comparire una sola volta. Ci sono 9 righe e in ciascuna vale sempre la stessa regola: Sempre la stessa regola vale anche per le colonne. Ci sono 9 colonne, da riempire con le stesse cifre da 1 a 9, senza che si ripetano. Infine ci sono i riquadri 3x3, per un totale di 9 quadretti. In ciascun riquadro ogni cifra a 1 a 9 deve comparire una sola volta. Il gioco consiste nel riempire di cifre tutte le 81 caselle, rispettando contemporaneamente le regole per le righe, le colonne e i riquadri.

	4		6		1			
	7	3		9			2	1
2		6	5					4
			3	6		8	4	
	5			1			9	
	3	2		8	4			
7					6	4		8
4	6			3		2	7	
			2		7		6	

Difficoltà semplice

Ladri di mattoncini

Un mese caratterizzato da due eventi, quello appena concluso, entrambi a loro modo importanti. Il primo è l'uscita del film dei **LEGO**, per il quale ho letteralmente perso la sbrocca (si veda sotto). Colpevolmente, ho trascinato in questo delirio cubettoso il povero **Aurelio**, che si è sollazzato alla grande col tie-in di **TT Games** (ma non lo ammetterà mai, è troppo snob). Febbraio è stato anche e soprattutto il mese di **Thief**: il ladro più famoso della storia dei videogiochi non si è smentito neanche stavolta, rubando per sé un sacco di pagine della rivista che avete per le mani: quelle della recensione, naturalmente, scritta da un **Mario** dal passo particolarmente felpato, ma anche quelle del **TGM Classic** e del dossier, in cui **Aurelio** ripercorre la travagliata storia della nascita di **Garrett**. La copertina è invece dedicata a uno dei **MMORPG** più attesi di sempre, **The Elder Scrolls Online**, che il versatile **Mario** si è giocato in lungo e in largo in fase beta (in compagnia di alcuni di voi!); sempre di giochi massivi ci parla **Marco "Astrotasso" Tassani**, che si è invece dedicato alla notevole fantascienza cartoon di **Wildstar**. Tanto spazio anche ai mech, con i robottoni di **Titanfall** e di **Hawken**, al *made in Italy* di **Nero** e di **Age of Racing**, all'ultraviolenza di **Wolfenstein** e del nuovo **Castlevania**, alla voglia di retrogaming di **Strider** e **Double Dragon**, pane per i denti pixellosi di **Dan Hero**, e persino al trash duro di un gioco come **Rambo**, che - se la memoria non mi inganna - batte il record per il voto più basso mai preso nella storia di **TGM**. Buona lettura!

Claudio "keiser" Todeschini

P.S. L'eroe del mese è **Davide Manzi**, storico vignettista dei **Bovas**, coinvolto in un brutto incidente da cui si sta riprendendo benone, e che non gli ha impedito di consegnare in tempo le tavole di questo numero. Un abbraccio (sporco di inchiostro) dalla redatta tutta!

QUANTO È MERAVIGLIOSO QUESTO MESE

Davide "Vitruvius" Tosini
Gli manca solo di diventare cieco, ma per il resto c'è davvero tutto: barbone carismatico, vestagliona di flanella, grande saggezza nelle parole, carisma da leader, favella in rima baciata. **#mastrocostruttore**
Twitter: @ToSo77

Mirko "Poliduro" Marangon
Nonostante l'aspetto solo apparentemente Politenero, non fatevi illusioni: il suo passatempo preferito è prendere a calci le sedie della redazione. Soprattutto la sua. **#acetone**
Twitter: @TheGamesMachine

Ivan "Batman" Conte
Si veste male e scuro, guida una macchina scomoda, ascolta pessima musica e fa bat-tutacce che non si possono sentire. Ma quando c'è bisogno di lui, riesce sempre a sorprenderti. **#thegothammachine**
Twitter: @PamelaPatty

Claudio "Benny" Todeschini
Con l'ormino dello spazio degli anni Ottanta condivide l'inguaribile ottimismo e la voglia di costruire un'astronave, nonostante il casco rotto, e anche quando non glielo lasciano mai fare. **#497GalaxyExplorer**
Twitter: @keiserxol

Aurelio "Unikitty" Maglione
Hipster nel midollo, quando si tratta di economia e indagini di mercato dimostra la stessa competenza e sicumera del gattino del Regno del Cucù. Ossia nessuna. **#businessbusinessbusiness**
Twitter: @AurelioMaglione

Anna "Wyldstyle" Zito
Non ci esprimiamo sull'acconciatura o sulla scelta dei colori per i propri abiti, ma quando si tratta di dare colore e fantasia a queste pagine, il suo stile è sempre selvaggio e imbattibile. **#stiledavendere**
Twitter: @TheGamesMachine

Roberto "Lord Business" Turrini
Come il cattivo del film, anche lui non sopporta il disordine e i ritardi (di chi deve consegnare i pezzi). Per fortuna non ha i micromanager. E poi tanto si sa che alla fine diventa buono. **#kragle**
Twitter: @IIcinese

Mario "Emmett" Baccigalupi
Nonostante guardi solo "Dove sono i miei pantaloni?", gli piaccia ogni catena di ristoranti e abbia i capelli perennemente spettinati, non c'è dubbio che qui dentro sia lui, quello speciale. **#ilpezzoforte**
Twitter: @IIvariety

COME TI RACCONTO UN VIDEOGIOCO

Dal mese scorso è cambiata la struttura dei cosiddetti "specchietti" che aprono anteprime e recensioni, e che contengono le principali informazioni dei giochi trattati in queste pagine. La novità più importante è rappresentata dall'icona che prende il posto degli ormai vecchiotti requisiti di sistema. Riprendendo la medesima classificazione dell'**Hardware di TGM**, il colore dell'icona rappresenta quale, tra le possibili configurazioni hardware, permette di usufruire al meglio del gioco: fascia alta, "**Top**", di colore **rosso**; fascia intermedia, "**Mid**", di colore **giallo**; fascia bassa, "**Low**", di colore **verde**.

Abbiamo poi altre icone per ulteriori informazioni, ossia:

- Data di uscita prevista
- Prezzo (ed eventuale disponibilità del gioco in Accesso Anticipato su Steam)
- Multiplayer: Internet, stesso PC, Assente
- Localizzazione: Completa, Testo (interfaccia e sottotitoli), Assente
- Sviluppatore e/o publisher
- Sito: indirizzo internet ufficiale del gioco

A cura di: Mario Baccigalupi (secondvariety@sprea.it)

4 aprile 2014 ▶ ZeniMax Online Studios/Bethesda Softwork ▶ elderscrollsonline.com

TAMRIEL ONLINE!

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Ho liberato villaggi e città ad Auridon, Grahtwood e Malabal Tor, ho combattuto eroi per il trono di Cyrodiil, fino a ergermi felice sulle mura imperiali. E ora sono qui, preda dell'epica guerriera e di qualche comprensibile dubbio.

A meno di non essere specializzati nel genere, pronti a vivere la vita vera e quella delle ambientazioni digitali in misura quasi paritaria, il più grande flagello dei redattori di videogiochi sono i MMORPG, ancora peggio se sono ben realizzati. Decine e decine di ore di gioco trasformano le tue giornate in una cavalcata aliena, in cui il mondo esterno arriva a punzecchiarti in modo quasi fastidioso, come se dormissi in continuazione e venissi svegliato ogni to: ore da una luce sparata in faccia. Questo sfogo, però, contiene già due informazioni importanti: la prima è che The Elder Scrolls Online è un'esperienza massiva meritevole di attenzione, non priva di diversi limiti – talvolta anche pesanti – ma ben curata in aspetti che i colleghi spesso trascurano; scenari e avventure risultano piacevoli e rifinite quasi al livello di un action RPG single player, anche in termini tecnici, a patto di apprezzare le soluzioni di ruolo e il generoso grado di accessibilità dei giochi Bethesda. La seconda cosa da rimarcare, per meglio inquadrare analisi e giudizio, è che il qui presente redattore è arrivato all'anteprima di The Elder Scrolls Online per "affinità culturale", più che per una propensione verso i MMOG (in un certo senso è successo anche per Final Fantasy: A Realm Reborn e Neverwinter). Ciò non vuol dire che non abbia alcuna esperienza nel genere e, anzi, in diversi passaggi della mia vita di giocatore mi sono lasciato coinvolgere ai limiti della malattia; nel mio caso, tuttavia, l'ascendenza del lore e la precisa identità dei TES a singolo giocatore hanno un'importanza paragonabile a quella della tradizione dei titoli massivi,

UN PO' DI SANA CREAZIONE

I meccanismi del crafting non sono poi così lontani da quelli di Skyrim, con la predisposizione di tavoli da lavoro per cimentarsi nell'incantamento, nell'alchimia e nella produzione di vestiari, corazze, armi e cibarie, alimentata dalla presenza di una notevole quantità di materiali craftabili (anche solo per lo "stile" dell'oggetto) e da una forte accessibilità di base. Una differenza abbastanza marcata, però, emerge nella disposizione delle postazioni di creazione, che sono del tutto assenti nei dungeon e nei luoghi preposti alle varie quest, e sono invece asserragliate negli HUB, ovvero nelle città principali che costellano le varie regioni.

Ecco una combriccola di amichetti in PvP, felici e brillanti.

nel momento in cui mi metto a parlarne e a esprimere la mia opinione. In questo senso, mi hanno sempre sorpreso i commenti in negativo sulle indubbie somiglianze tra TESO e i suoi predecessori: il tentativo amatoriale di Skyrim Online si avvicina a quello che molti appassionati hanno sempre sognato, con il "semplice" (beh, si fa per dire) inserimento di

SCENARI E AVVENTURE SONO RIFINITE QUASI AL LIVELLO DI UN ACTION RPG SINGLE PLAYER

E VOI, COSA NE PENSATE?

Parallelamente alle varie prove sul campo, sia su Gamesvillage.it che su TGM Online, abbiamo reso disponibili diverse centinaia di chiavi per entrare nella beta chiusa di The Elder Scrolls Online, e prendervi parte per un fine settimana. Potevamo perderci l'occasione di coinvolgervi, almeno un pochino, in questa lunga anteprima di uno dei MMORPG più attesi dell'anno? Ci avete scritto in tantissimi, ma lo spazio ci ha costretto a selezionare solo alcuni dei contributi arrivati in redazione: ringraziamo comunque tutti quanti, e visto il successo dell'iniziativa, vi promettiamo di ripeterla alla prima occasione possibile!

Bello, non mi è per niente dispiaciuto. Mette insieme caratteristiche tipiche degli MMORPG, quali i dialoghi, le quest e il sistema di cooperazione con gli altri giocatori, a elementi tipici della saga TES, come la mitica creazione del personaggio e il sistema di combattimento. Il tutto presentato con una grafica splendida. Unica pecca, il canone mensile un po' alto. Mi è piaciuto comunque vedere come Bethesda se la cavi alla perfezione in campo MMORPG, per quanto sia un genere completamente diverso dai soliti (e fantastici) TES.

Luca Castellani

più utenti all'interno dell'immensa avventura creata da Bethesda, senza troppe preoccupazioni sul funzionamento e sulla coerenza delle quest, per ovvie ragioni segnate da problemi di varie genere una volta inserite nel contesto multigiocatore. A bene vedere, invece, The Elder Scrolls Online pecca laddove non riesce a emulare compiutamente i suoi modelli, che ovviamente non sono solo i capitoli di TES: da un lato, il gioco online di Zenimax è una sorta di Skyrim con un livello di interattività rivisto verso il basso, per non stravolgere troppo le abitudini dei giocatori di MMORPG; allo stesso tempo, i modelli dei più riusciti titoli massivi avrebbero potuto aiutare gli sviluppatori ad aggirare diversi problemi, soprattutto negli aspetti co-op e nelle istanze PvP. Lacune e indecisioni, però, non impediscono a TESO di apparire sufficientemente diverso dalla media dei diretti competitori, grazie a una personalità non ancora bene a fuoco ma comunque promettente. Come al solito, il

IL TENTATIVO AMATORIALE DI SKYRIM ONLINE SI AVVICINA A QUELLO CHE MOLTI APPASSIONATI DI TES HANNO SOGNATO

I PORTALI DI TAMRIEL

Gli spostamenti fra le varie aree delle regioni avvengono da punti fissi, simili a mistici menhir, senza alcun esborso di moneta virtuale, oppure con un certo costo se il punto di partenza è altrove. La faccenda cambia notevolmente nel PvP: a Cyrodiil l'acquisizione di fortezze, templi, avamposti e strutture produttive (miniere, fattorie e falegnamerie) determina la possibilità di spostarsi istantaneamente tra i bastioni principali, per poi dirigersi verso l'obiettivo di una quest o verso una delle strutture nemiche. Per i cavalli, invece, che comunque non sono particolarmente veloci e resistenti (ma possono essere potenziati con particolari "diete"), potete scordarvi i prezzi quasi simbolici dei TES single player, perché qui l'acquisto di una mount presuppone il completamento di un mare di quest (o il grinding selvaggio, comunque dispendioso in termini di tempo) con i relativi premi in denaro.

In alcune quest, come nei TES a singolo giocatore, veniamo accompagnati da un alleato digitale.

Per gli amanti degli action RPG è sicuramente un titolo che merita di essere provato. Molto bella la colonna sonora e gli effetti ambientali, che creano una buona immersione. Un po' caotica la parte iniziale, forse dovuta al fatto che gli ambienti sono molto scuri. Buona l'interazione con gli NPC e, punto forte del gioco, la presenza di molte quest: oltre a quella principale del Profeta (lo potevano chiamare il Pastore... ndFede), ce ne sono altre che possono essere affrontate in solitaria o in gruppo.

Federico "M3rlino" Belli

Comprate il disco.

Baddo

TIRATA D'ORECCHIE PER...

... il publisher Zenimax Online, che ha sì consentito a migliaia di utenti di tutto il mondo di prendere parte alla beta chiusa di TESO, ma non si è preparata a dovere per l'evento. In molti, tra i nostri lettori, si sono lamentati della lentezza esasperante con cui il gioco veniva scaricato dai server ufficiali: per tanti di loro, il download degli oltre 30 GB del client si è concluso quando ormai il weekend di beta "aperta" era terminato. Una mezza beffa. E non è che si può sempre dare la colpa di tutto alla lentezza dell'ADSL in Italia.

Il menù iniziale di creazione del personaggio è molto customizzabile in ogni parte (occhi, bocca, orecchie ecc.), rispecchiando lo stile della saga di TES, e il sistema delle skill permette una varia scelta per differenziare i personaggi. Il sistema di combattimento va notevolmente migliorato: giocando in prima persona non si riesce bene a controllare effetti e risposte, e il tutto risulta molto caotico. L'ambientazione è molto bella e rispecchia lo stile che hanno impostato da anni per il single player, ovvero una molteplicità di quest incontrate per caso e la possibilità di scarrozzare per tutta Tamriel. Non ho potuto provare il PvP e me ne dispiaccio.

Alessandro Rob

Eccoci qui, con qualche ora di ESO alle spalle e poche righe a disposizione... Belle e curate grafica e quest... E poi? Resta la curiosità di vedere l'endgame, il PvP su larga scala, il crafting e i vari dungeon per capire se effettivamente questo MMORPG sia solo un flirt o se sia in grado di trasformarsi in una relazione duratura... Al momento ESO si può definire uno scatolone pieno di belle idee, a cui però manca il "collante" necessario a trasmettere all'utente la voglia di giocare "ancora 5 minuti...".

Andrea "AndyzZ" Ardenza

gradimento dipende (anche) dai vostri gusti: se i titoli di Bethesda proprio non vi piacciono, e allo stesso tempo non siete interessati alle esperienze massive, difficilmente TESO riuscirà a coinvolgervi, e men che meno questo articolo. In caso contrario seguitemi, che facciamo un po' di strada insieme.

LA SINDROME DEL SINGLE PLAYER

Nel passato abbiamo visto MMOG, tra i quali mi viene subito in mente Star Wars: The Old Republic, in cui l'intenzione di coinvolgere anche i giocatori non propriamente "sociali", abituati ai titoli in singolo, ha portato a sminuire la natura online dell'esperienza. Un rischio del genere non si è ancora concretizzato, in TESO, ma esiste comunque: il gioco di Zenimax Online non spinge come dovrebbe nella direzione delle quest cooperative, per l'assenza di un sistema di matchmaking per i dungeon e per l'implementazione poco convinta di altre caratteristiche correlate; le icone dei compagni sono poco visibili, ad esempio, e l'opzione per viaggiare verso la posizione gli alleati è poco precisa, oltre che incomprensibilmente inibita della vastissima area del PvP. Di questo, però, parleremo più avanti, perché c'è ancora da spiegare il funzionamento del PvE e il rapporto tra i suoi pregi e suoi difetti, il cui bilancio è, a mio modo di vedere, sostanzialmente positivo.

HO CONTATO PARECCHI RIFERIMENTI AL DRAGONBORN E A EVENTI DEI PRECEDENTI TITOLI SINGLE PLAYER

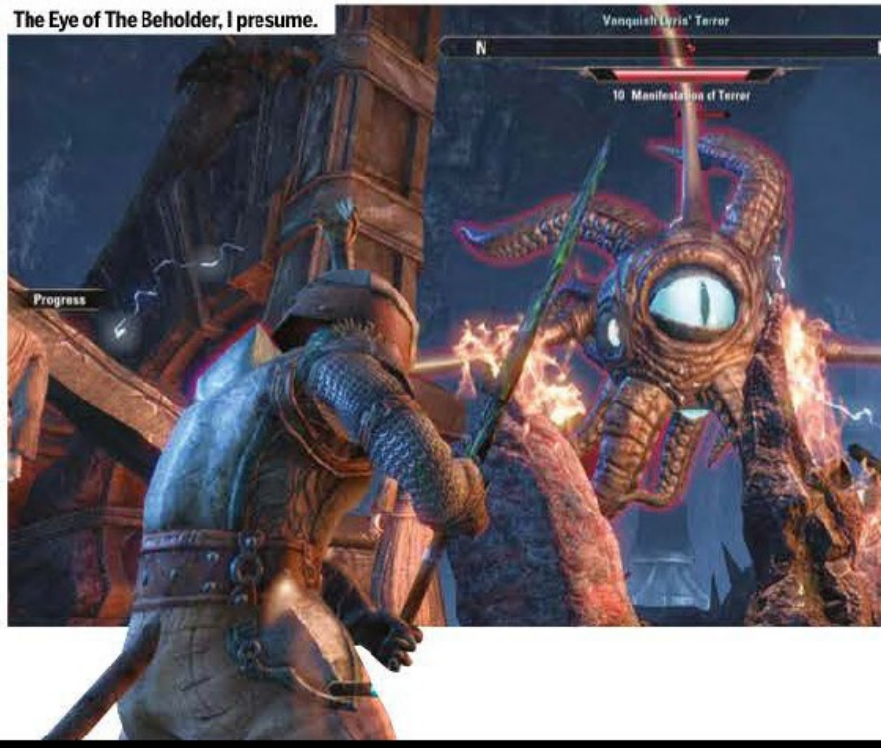
La prima persona è molto immersiva, anche se meno funzionale rispetto alle controparti single player.

Prima di tutto, dopo una fase di creazione del personaggio molto ben fatta in termini estetici – e, a dirla tutta, dopo una serie di quest iniziali un po' troppo discorsive – la progettazione delle missioni principali e secondarie si distingue per la buona cura per i dialoghi e i dettagli di scena, assolutamente superiore a tutti i MMORPG attualmente sul mercato, finalmente vicina a una "next-gen massiva": in qualche modo, con TESO, assistiamo al debutto degli "attori digitali" anche in questo genere di VG, con script e animazioni che magari possono sembrare un po' lognose, se paragonate alle sequenze dei migliori titoli single player, ma che in questo caso si ergono a piacevoli novità e sono in grado di immergere ancor più il giocatore nel mondo di Tamriel, in diretto rapporto con i capitoli precedenti (ho contato parecchi riferimenti al Dragonborn e ad altri eventi degli ultimi TES,

LA SCELTA DELL'EROE

Per il test beta ho deciso di scegliere il Dragon Knight come classe iniziale, confidando sul fatto che, raggiunto il livello dieci, un ruolo più duttile mi avrebbe permesso maggiori smarciassate in PvP. Tuttavia, tralasciando le specializzazioni del Templare (un misto tra guerriero e chierico) e del Sorcerer (un classico mago, vera nemesi del mio DK), il carisma è tutto dalla parte del Nightblade, orientato allo stealth ma forse un pochino troppo scoperto una volta immerso nelle battaglie competitive di Cyrodiil. Come accennato, però, qualunque inclinazione può essere in gran parte stravolta, in virtù di un sistema di crescita relativamente libero.

The Eye of The Beholder, I presume.



ABILITÀ A PIOGGIA

Ogni classe dispone di skill esclusive distribuite in tre rami di crescita, particolarmente potenti e spettacolari negli effetti, con l'aggiunta di un potere speciale ancora più devastante. A prescindere dal ruolo, poi, tutti gli eroi possono contare su abilità legate al proprio equipaggiamento e ad altre caratteristiche, dalle armi all'alchimia, dalla razza alle "Soul Spell" (la Soul Trap, come nel predecessore in singolo, è fondamentale per rinfondere al volo la carica magica di armi e corazze, attraverso le gemme dell'anima), oltre che sulla possibilità di "mutare" le skill una volta raggiunta una certa esperienza, per aggiungere ulteriori proprietà d'attacco o di difesa.

Le mura sono state abbattute, è arrivata l'ora di riprendersi la fortezza.

come una piacevole quest contestualizzata nelle Shivering Isles). L'apporto degli NPC è sostanzialmente positivo anche in termini di atmosfera, grazie a personaggi che, se non hanno esattamente le "ambizioni" dei cittadini di Oblivion e Skyrim, almeno ne riproducono bene il ciclo di occupazioni quotidiane. Casomai, può risultare un po' traumatica la scelta, solo apparentemente obbligata, di non permettere agli utenti di uccidere o ferire i personaggi digitali non coinvolti nelle quest, come invece era concesso in tutti gli episodi a singolo giocatore. D'altra parte, questo è solo uno dei cambiamenti apportati alla struttura originale, atti a "normalizzare" l'esperienza e a portarla, senza troppo spremersi le meningi, in un ambiente massivo: per fare qualche esempio, il limite di peso per l'inventario è stato sostituito da un tetto numerico (anche in questo caso, comunque, i 50 slot disponibili vengono facilmente saturati), i cavalli costano un botto ed è stato eliminato il bisogno di sonno con i relativi bonus; gli eroi, inoltre, presentano una serie di poteri esclusivi, molto rilevanti in combattimento e preclusi alle altri classi, che cozzano un poco con l'idea di "progressione naturale" a cui, alla fine, anche TESO aspira. Proprio in quest'ultimo aspetto, però, il titolo Zenimax si dimostra relativamente in linea con i dettami della saga, soprattutto in riferimento a Skyrim, nella presentazione grafica ("ristretta" nei menu e nelle interfacce, per non perdere mai di vista un mondo di gioco che, per ovvie ragioni, non può essere messo in pausa) e anche nel funzionamento delle feature: le capacità legate ad armi, spell e crafting crescono fluidamente in relazione alle azioni compiute dal giocatore, dando modo di scegliere, con calma e naturalezza, lo stile d'azione preferito. Sul sistema di controllo, invece, pro e contro si spostano a seconda

Le quest sono costruite con grande cura e notevoli effetti scenografici.

IL GIOCO ONLINE DI ZENIMAX APPARE COME UNA SORTA DI TES V CON UN MINORE LIVELLO DI INTERATTIVITÀ

IL PVP DÀ MODO DI PARTECIPARE ALLA BATTAGLIA PER IL TRONO E SFIDARE IL PRINCIPE DAEDRICO MOLAG BAL

della predisposizione personale: da un lato, TESO eredita in pieno le controversie dei predecessori, perennemente in bilico tra un approccio diretto, in cui conta anche l'abilità nello schivare e colpire al momento giusto, e la classica impostazione degli hack'n'slash, peraltro ereditata da molti ARPG massivi, per cui le abilità e le spell possono beneficiare di orientamenti automatici e generosissime hit area; allo stesso tempo, il grado d'immersione visiva è molto elevato, con il fluido passaggio alla soggettiva e, soprattutto, con un livello di dettaglio che non svilisce questa visuale, trascurata fino a oggi dalla grandissima parte dei MMORPG.

LA GUERRA DI CYRODIIL

La corposa fase di beta chiusa che ha preceduto questo articolo, durata in totale più di dieci giorni, ha anche permesso di mettere mano al PvP di TESO, strutturato in un'istanza a sé starte senza troppe complicazioni di coesistenza con il resto cell'esperienza. In qualsiasi momento, dopo il livello 10, è possibile spostarsi istantaneamente nella regione centrale di Tamriel per partecipare alla battaglia per il trono e sfidare, in caso di vittoria, il principe daedrico Molag Bal: i contendenti, suddivisi a seconda della razza nelle fazioni di Daggerfall Covenant, Ebonheart Pact e Aldmeri Dominion, vengono automaticamente bilanciati dal livello 20 al 50 e possono fruire di un'enorme territorio, dalle terre confinanti a sud con le regioni elfiche fino alle nevi perenni del nord, in una struttura della mappa, vagamente triangolare, che rende sempre più difficile mantenere il controllo delle fortezze e degli avamposti più avanzati; le squadre di giocatori, inoltre, si confrontano con un nuovo ordine di rank dal carattere "militare", che ha come principale difetto di avere poco a che fare con l'esperienza al di fuori di Cyrodiil, a meno di non incaponirsi a cercare e innocue quest single player nascoste anche qui, nelle campagne non interessate dagli scontri; in realtà, per crescere nei livel i "normali" è possibile sfruttare le missioni disponibili nelle basi principali, per la conquista o lo scouting di determinati obiettivi, senza tuttavia essere aiutati più di tanto dal sistema di questing (al rientro nel gioco, ad esempio, un luogo da conquistare potrebbe essere già stato acquisito dalla nostra fazione, senza alcun avvertimento e senza alcuna remunerazione per il nostro PG).

Non mancano antichi dungeon della civiltà nanica, pieni di automi e mostri meccanici.

I veterani dei MMOG non faranno fatica a rico-

EDIZIONE IMPERIALE

Durante la prova ho potuto assaporare alcuni dei contenuti della Imperial Edition: tra i vari bonus vi segnalo la facoltà di seguire qualsiasi alleanza del PvP, a prescindere dalla razza, insieme a un paio di "Vanity Pet" subito utilizzabili, che servono a poco ma sono tanto carini... Probabilmente, però, visto il costo delle mount in valuta virtuale, una delle aggiunte più gradite è il Cavallo Bianco Imperiale, con cui spostarvi un pochino più velocemente (ma non di molto, a dire il vero). Infine, lo status di fante dell'Impero vi permetterà di donare ad armi e corazze il relativo stile estetico, un po' romaneggiante, senza alcuna operazione di crafting.

Tre lingue di fuoco e via, tutti a nanna.

Questi "signori" a lato sono simpaticissimi zombie. Meglio non svegliarli.

I VETERANI DEI MMOG NON FARANNO FATICA A RICONOSCERE IL LEGGENDARIO REALMS VS REALMS DI DAOC

noscere il canovaccio del leggendario Realms Vs Realms di Dark Age of Camelot, soprattutto sul versante degli assedi: nei due HUB di ogni fazione, posizionati ai tre vertici della mappa, è possibile acquisire catapulte, arieti, accampamenti "portatili" (in un box spieghiamo la rete messa in piedi per gli spostamenti rapidi, diversa da quella del PvE), materiale da riparazione e altri strumenti utili a conquistare o difendere le strutture, acquisibili con la moneta "normale" di TESO oppure con una speciale risorsa valida solo a Cyrodiil; la dinamica delle battaglie, comunque, è quella che vi aspettereste anche senza aver giocato a nulla di simile in vita vostra, con tutti gli elementi di una spettacolare battaglia fantasy tra eserciti contrapposti, mescolata, nel caso di TESO, a un design della mappa e a una disponibilità di missioni PvE che ricorda in qualche modo un MOBA in versione titanica. E va ovviamente rimarcata la distanza tecnica con il vetusto DAOC, addirittura siderale, con i portoni e le mura che vengono distrutti pian piano, sotto i colpi delle macchine da assedio, e un impatto visivo che non delude nemmeno in questo caso, soprattutto quando la battaglia è particolarmente popolata.

Tutto bene, quindi? Mettiamo in vendita la casa e giochiamo tutta la vita a TESO? Beh, diciamo che l'esborso richiesto da Zenimax, tra acquisto del gioco e sottoscrizione mensile, viene controbilanciato in diversi casi da qualità assenti in altri MMORPG, ma allo stesso tempo esistono punti deboli che potrebbero far innervosire alcuni veterani del genere, magari reduci o tutt'ora coinvolti nelle notevoli esperienze di Neverwinter e Guild Wars 2. In particolare, il sistema di combattimento mostra fin troppo i fili e alimenta un po' di caos, una volta catapultato in un PvP gonfio di giocatori, e la "socialità" di gruppi e gilde è un pochino in secondo piano, in termini di opzioni e accessibilità. Niente che non possa essere migliorato strada facendo, intendiamoci, ma qualsiasi mancanza non può che emergere con particolare forza, quando stai per chiedere agli utenti un bel po' di denari.

Una parte della trama ruota intorno a cinque mitici eroi...

COMMENTO

La pubblicazione di TESO si avvicina a grandi passi ed è difficile prevedere il risultato al "botteghino", più che altro per il non trascurabile esborso richiesto agli utenti. Ciò detto, nonostante alcuni difetti, fra cui la minore interattività rispetto ai TES single player e un sistema di combattimento ancora controverso, l'esperienza massiva di Zenimax ha dalla sua un livello d'immersione visiva superiore alla media, un PvP dalle grandi potenzialità spettacolari e un lore che non ha bisogno di presentazioni, riprodotto e ampliato con notevole cura e perizia. Come sempre, però, il giudizio definitivo spetta alla recensione.

- ⊕ Immersivo, con un impianto grafico al vertice del MMORPG
- ⊕ È Skyrim Online sotto tanti punti di vista...
- ⊖ ...ma non nel grado di interattività
- ⊖ Politica di prezzo rischiosa

GIUDIZIO: ✔✔✔✔✔

A cura di: Mario Baccigalupi (secondvariety@sprea.it)

13 marzo 2014 ▶ Respawn Entertainment/Electronic Arts ▶ titanfall.com

BELIEVE THE HYPE?

TITANFALL

Giganti di acciaio si muovono per le strade, per dimostrare che i creatori di CoD sono ancora i sovrani del multiplayer competitivo. Dalla cabina di pilotaggio, vi raccontiamo la nostra esperienza.

COMMENTO

Lo shooter multiplayer di Respawn Entertainment è maledettamente divertente, e proprio per questo ci si rammarica della sua dimensione relativamente contenuta. Più volte, giocando alla beta chiusa, mi sono trovato a desiderare una sezione in solitaria fondata sull'accattivante premessa "mista", fra i soldati sul campo e i mech; la scelta esclusivamente online di Titanfall, però, va senz'altro rispettata, anche se avrebbe potuto risultare più complessa in termini di modalità, magari con l'aggiunta di una campagna dinamica a squadre. E chissà, magari un ampliamento è già nei programmi: nel frattempo, abbiamo per le mani un multigiocatore competitivo ad altissimo tasso di adrenalina, velocissimo e opportunamente grandioso sul versante dei Titan.

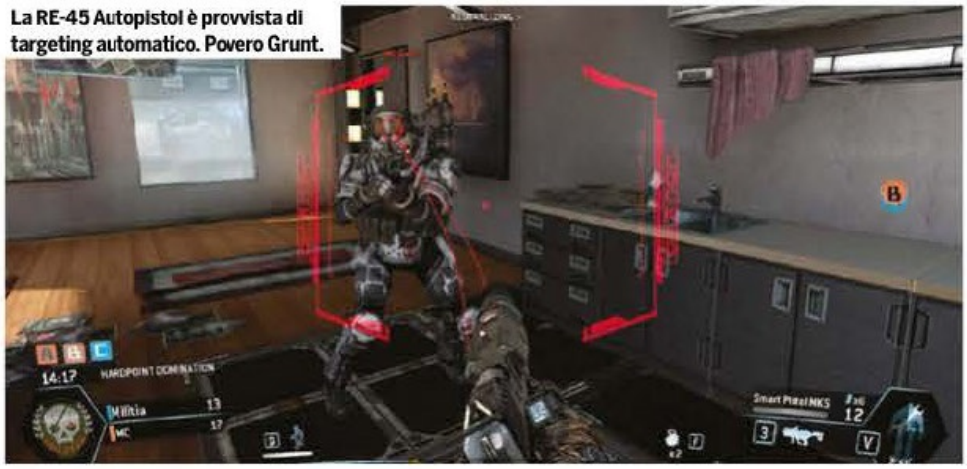
- ⊕ Ritmo esaltante
- ⊕ Ottimo design di armi e Titan
- ⊕ Diverse buone idee...
- ⊖ ...trattenute dalla dimensione dell'esperienza

GIUDIZIO: ✔✔✔✔✔

È una fortuna che i videogiochi non sappiano ancora simulare sudore e temperature, perché qui nello spazio, all'interno di una base satellitare, sembra di stare in un forno a microonde. La Terra è sempre bellissima vista dallo spazio: peccato che, nel mondo di TitanFall, la sua superficie sia sconvolta da esplosioni nucleari e da una nuova generazione di guerra tecnologica, fatta dai muscoli meccanici di colossi alti 8 metri, armati dal primo all'ultimo bullone. Dispiace che non si possa assistere alla discesa sul pianeta, come ulteriore e spettacolare in-

IL TEMPO DEI COLOSSI È FINALMENTE ARRIVATO

La RE-45 Autopistol è provvista di targeting automatico. Povero Grunt.



Ogni modello di Titan è dotato di una mossa finale. In questo caso, può strappare il pilota dalle viscere del nemico.

TUTTO È PORTATO ALL'ESTREMO, VERSO UN TRIPUDIO DI VELOCITÀ E AZIONI SPETTACOLARI

troduzione alla battaglia. Uno shuttle militare porta me e miei cinque compagni sul campo, il portellone si apre e il contrasto è forte, tra il sole abbagliante di una radura industriale e le luci rossastre nello scuro interno della nave. Scendiamo in salto, tra nubi di polvere, mi giro a guardare il velivolo mentre vola via tra i riflessi del sole. Non male.

Ecco qua, i nemici non torneranno mai nella loro base. Pace all'anima loro.

SEI PROPRIO UN GRUNT

Ci dirigiamo verso l'obiettivo più vicino, una sorta di struttura scientifica, e subito mi rendo conto che la battaglia sembra molto più popolata di quello che è: stuoli di 'Marvin' - androidi costruiti dalla Hammond Robotics (sotto il profilo del background, una corporazione specializzata in robot non fa mai male) per lavorare nelle installazioni e difenderle, nelle varianti Grunt e Spectre - sono asserragliati nei vari edifici e sembrano darsi un gran da fare, orientandosi verso il fuoco nemico e muovendosi spesso in gruppo. È tutta scena: le intelligenze artificiali non sono in grado di porre la benché minima resistenza, e probabilmente non sono nemmeno programmate per questo. Si lasciano sforacchiare rispondendo al fuoco poco convinte, a piccole raffiche, ancora peggio quando vengono bersagliate dalla pistola automatica, che stringe il suo mirino 'smart' (pensate a un incrocio fra una smartgun e una Beretta, per avere un'idea sufficientemente precisa) su figure lente o quasi ferme. Un vero spreco di soldi corporativi.

ADRENALINA MECCANICA

La prima, vera azione è addirittura inebriante. Trovo un 'Pilota' (questo è il nome, coerente, dato ai giocatori) nemico sdraiato dietro a un parapetto, in un edificio mezzo squarciato, intento a conquistare la base in relativa tranquillità. Tranquillità eccessiva, con il senno di poi. Intorno ci sono un paio Grunt ma decido, per i motivi di cui sopra, di concentrarmi subito sull'avversario umano. Da quest'angolazione è difficile colpirlo in testa, mi accontenterò di una lunga raffica al fondo schiena. Un Pilota alleato mi raggiunge, ci fermiamo il tempo necessario ad acquisire il controllo del sito e poi, finalmente, sentiamo il frastuono di enormi corpi metallici che si affrontano all'esterno. Il tempo dei colossi è arrivato.

Controllo l'indicatore della disponibilità Titan, finalmente sullo zero: anche per me è giunto il momento di giganteggiare. Indico il punto di generazione del mio mech sul retro della struttura, e mi prendo il rischio di attaccare il Titan nemico alle spalle, mentre si batte con un compagno già stipato nel suo robot. Un rischio calcolato, comunque: anche i Piloti sono carne da cannone, quasi come i Marvin, negli spostamenti allo scoperto tra un edificio e

Il Pilota non può automaticamente eiettarsi, a meno di non possedere l'apposito perk.

POTENZIAMENTI ORBITALI

Le fasi di loadout di Titanfall, almeno nella fase di beta chiusa, mi sono apparse meno "pompate" rispetto ai vari CoD e Modern Warfare. Naturalmente le migliorie da sfruttare vanno in due direzioni, per i Piloti e i Titan, ma le armi presenti nel test non erano poi così numerose, tra pistole, carabine, shotgun, lanciamissili e quant'altro, in versione da fanteria (arma primaria e secondaria) e nelle varianti titaniche (un solo, potentissimo gingillo, con l'aggiunta di missili montati sulle spalle). Non mancano gli accessori per le armi e le abilità passive, i "Tier Kit", per incrementare le capacità da parkour, trasportare più munizioni, ricaricare più rapidamente il potere tattico (l'invisibilità temporanea ai Titan, ad esempio) e via di questo passo. Ulteriori perk, infine, arrivano dalle Burn Card, per migliorare fattori come la velocità dei Piloti, la rigenerazione degli scudi dei mech o la disponibilità delle armi.

ABITACOLO CORAZZATO

L'alloggiamento del Pilota si trova nella parte centrale del mech, in una soluzione vicina a quella adottata, ad esempio (in realtà, le varianti degli anime giapponesi sono decine), nei robot militari di Avatar. L'HUD contiene tutte le informazioni del caso, minimali e a loro modo "arcade": gli indicatori degli scudi primari e della corazza sono in alto, mentre i missili ausiliari, gli scudi cinetici e l'arma primaria sono illustrati in basso. Bella la sequenza di entrata nell'abitacolo, con diversi display che si chiudono fino a formare la visuale completa.

MODELLARE UN MECH

Il design dei Titan è scaturito da un processo creativo molto "manuale", paragonabile a quello di un bambino che gioca nella sua stanza. In effetti, il lead artist Joel Emslie si è comportato proprio così: si è guardato e riguardato i massimi capolavori della fantascienza e poi si è messo all'opera, lavorando su tubicini di metallo, superfici plastiche flessibili e piccoli giunti, fino a ottenere il fantastico "giocattolone" che vedete nell'immagine. Chissà che bei balocchi hanno i suoi bambini nella loro cameretta...

DASH TITANICO

I Titan sono dotati di buona mobilità, anche se certo non possono rivaleggiare con i Piloti. La corsa beneficia di uno sprint a tempo, ed è sicuramente la risorsa più importante nelle ritirate strategiche, quando il nostro robottone è pesantemente danneggiato. Se siamo impegnati in combattimento, invece, speciali movimenti di strafe (chiamati "Dash") ci permettono di uscire rapidamente dalla linea di fuoco nemica, per un numero limitato di utilizzi.

POTENZA DI FUOCO

La beta chiusa ha mostrato tre armi primarie per il Titan, anche se presumibilmente saranno di più nel gioco completo: la 40MM Cannon è una sorta di fucile semiautomatico in versione titanica, il Quad Rocket è un gigantesco lanciamissili mentre la XO-16 Chaingun, con imponenti cariche di proiettili, è modellata sulle caratteristiche delle mitragliatrici "a nastro". Tutti i Titan, però, possono sfruttare un ulteriore risorsa d'attacco che si ricarica nel tempo: nel test pubblico si sono visti in azione i Rocket Salvo, una salva di missili "alla cieca", e gli Slaved Warheads, meno potenti ma dotati di un sistema di targeting.

SCUDO CINETICO

Anche i Titan, come i Piloti, sono equipaggiati con Abilità Tattiche. Al momento abbiamo ammirato in azione lo spettacolare Vortex Shield e lo strategico Electric Smoke: nel primo caso è possibile bloccare a mezz'aria i proiettili nemici, prima di rimandarli scompostamente indietro; nel secondo, invece, una nube elettrostatica può essere usata per "friggere", quasi letteralmente, gruppi di Piloti e Marvin avversari.

COLOSSI IN TRE MODELLI

Al momento, gli "Chassis" dei Titan sono tre: l'Atlas è il più duttile in battaglia, l'Ogre è un resistentissimo tank mentre lo Stryder, snello anche nel design, è l'unità più veloce e manovrabile. Ogni modello ha a disposizione una Core Ability non immediatamente attivabile, della durata di 15 secondi, che contempla maggior danno (Atlas), migliore resistenza degli scudi (Ogre) e "dash" infiniti (Stryder). Tutti i Titan, indipendentemente dal telaio, possono usufruire di Tier Kit (due alla volta) alla pari dei Piloti: abbiamo perk per diverse funzioni, dall'espulsione automatica della cabina all'esplosione nucleare in caso di sconfitta, passando per potenziamenti degli scudi e maggiore resistenza delle corazze.

Un paio di Titan malconci, alla fine di una vittoriosa battaglia. Che spettacolo.

l'altro, ma possono risultare addirittura letali, per un Titan, quando se ne stanno vicini alle strutture, ben al riparo, bersagliando i robot con l'apposita arma secondaria. Nel mio caso, imbraccio un lanciamissili a ricerca di calore, che uso per indebolire il nemico mentre il mio bestione nel frattempo atterra, rimane qualche secondo in una bolla difensiva e si mette a combattere al mio fianco. Questa cosa mi piace parecchio: a patto di saper scegliere il momento giusto, è possibile raddoppiare il volume di fuoco tra le armi del Pilota e quelle del Titan, così come impartire al colosso, dall'esterno, qualche semplice comando di movimento. Salgo a bordo e scarico sul mech nemico la salva di missili a disposizione di tutti i robot, limitata da un preciso cool down; dopo un'altra breve raffica di proiettili esplosivi dell'arma primaria, finalmente ammiro le frattaglie metalliche del Titan saltare da tutte le parti. Un altro avversario spunta da un capannone

Pattugliare le strade con un altro Titan è emozionante.

industriale, in ritardo ma avvantaggiato dall'elemento sorpresa. Subito scarica i missili sulla schiena del mio alleato, già malconcio, e con una potente spallata lo riduce a un ammasso di metallo e bagliori elettrostatici. Lo scontro, però, mi da il tempo di reagire: i miei razzi partono a loro volta, colpendo solo parzialmente il bersaglio, così attivo lo scudo d'energia e raccolgo davanti a me, a mezz'aria, i proiettili e i missili del nemico; sembra il gesto di un metallico 'Jedi', che impone una mano davanti a sé per bloccare il fuoco in arrivo. Il tentativo non è in grado di fermare lo scaltro Pilota avversario, che sfrutta lo stesso strumento per frenare la mia risposta, e allo stesso tempo prepara un nuovo contrattacco. Riesce a ridurmi molto male: la visuale diventa meno nitida e il cockpit comincia a sfrigolare di relè e display in avaria, mentre io sfrutto i due movimenti strafe a disposizione per uscire dalla linea di mira. Non è la mia abilità a salvarmi, però, bensì l'intervento di due Piloti a terra, grazie ai quali riesco a salvare il mio Titan ancora per qualche secondo. Purtroppo per me, il nemico ha predisposto il suo mech per autodistruggersi, beffando tutti quanti con una circoscritta ma letale esplosione atomica. Non sono accanto a lui, altrimenti sarei disintegrato all'instante, e ho il tempo di espellere il sedile e paracadutarmi lontano. Atterro sul tetto di una struttura e cerco di salire ancora più in alto, correndo su una parete come un novello 'Neo' per godermi, dal vertice di una torre, lo spettacolo di tre Titan che combattono in lontananza. L'espressione della mia faccia, dall'altra parte dello schermo, è eloquente: mi sembra di essere un bambino in un negozio di caramelle. Vorrei tenermi lontano da questa specie di CoD ipervitaminizzato, ma non ce la faccio. È troppo divertente.

DOPO LA BATTAGLIA

Quindi la storia finisce qui? Beh, di certo ho vissuto parecchie battaglie, nei giorni concessi da EA e Respawn Entertainment per la fase di beta chiusa di Titanfall, ma la struttura di gioco non consente una coerente "drammatizzazione" delle sessioni, come quella che ho potuto scrivere un mese fa su DayZ. La base è quella dei multiplayer competitivi più diffusi, la stessa che Vince Zampella e Jason West hanno contribuito a diffondere fra milioni di giocatori con i loro CoD, prima di venire defenestrati (o di essersi "auto-defenestrati", fate voi) da Activision. In un certo senso, Titanfall risponde compiutamente agli umori dei due game designer, quando hanno lasciato la

LE AI DEI MARVIN NON SONO IN GRADO DI PORRE LA BENCHÉ MINIMA RESISTENZA

FUGA NELLA IONOSFERA

Le modalità presentate nella fase beta erano tre: Attitrion è un classico deathmatch a squadre; Last Titan Standing si spiega da sé mentre Hardpoint, anch'esso molto classico, prevede il dominio di precisi obiettivi. In quest'ultimo caso, il finale delle partite si distingue per spettacolarità: nell'eventualità di una sconfitta, la nostra squadra deve dirigersi verso il punto di raccolta, dove un'astronave tenterà di riportarci sulla base orbitale; se stiamo vincendo, invece, dovremo cercare di distruggere la navetta avversaria, ripagati da una gigantesca esplosione e da un premio in XP.

Che potenza, eh?

Gli scudi Vortex permettono di fermare proiettili e missili, lasciandoli sospesi a mezz'aria.

software house da loro fondata, Infinity Ward, per inseguire un'idea allo stesso coerente e originale rispetto al passato: le novità, che piacciano o meno, stavolta sono direttamente nel cuore dell'azione, e non nelle continue aggiunte all'equipaggiamento sbloccabile, e nemmeno nella progettazione di un level design che ormai conosciamo a menadito. Le "novità" non vanno intese in termini assoluti, naturalmente, ma di sicuro alimentano un'esperienza dal diverso impatto emotivo: tutto è portato all'estremo, verso un tripudio di velocità e azioni spettacolari che può essere assaporato dalla parte dei Piloti, dotati di doppio salto e di corsa sui muri come gli eroi di qualche ipercinetico action, ma trova il suo climax nell'imponente presenza dei Titan, capace di donare alle partite un senso di grandiosità che va a mitigare, almeno in parte, il limitato numero di giocatori.

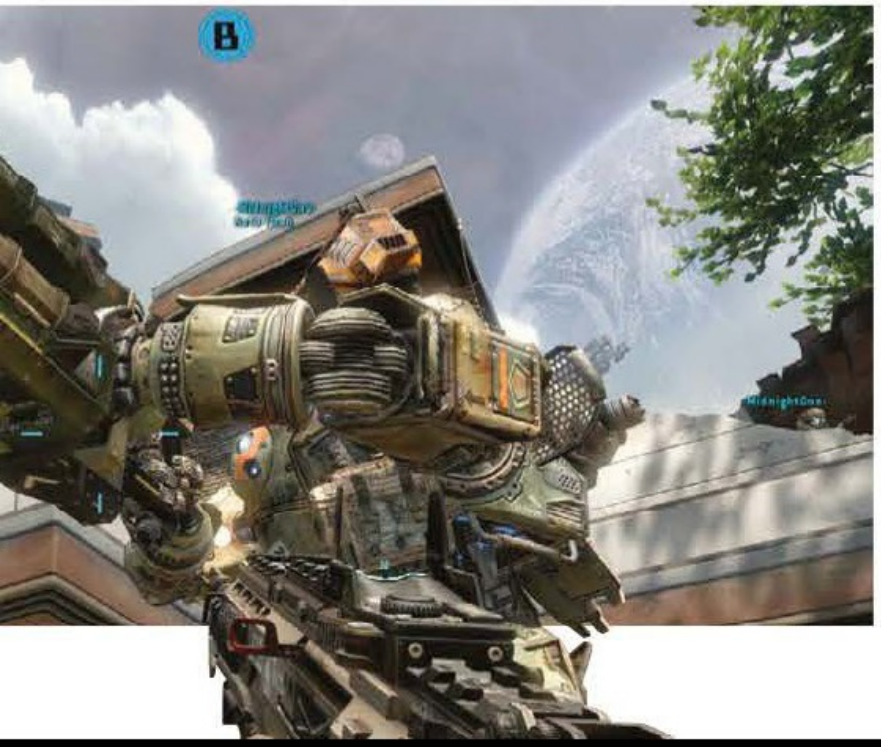
Il risultato è rimarchevole e va a inserirsi, senza nemmeno troppi rivali, tra i migliori multiplayer "leggeri" attualmente sulla scena, quelli dove il quoziente intellettivo serve ma in quantità abbastanza limitata. E pure a livello grafico fa il suo dovere in modo non eccelso ma comunque rispettabile, specie su PC (le texture sono sicuramente migliori che su console, senza tuttavia far gridare al miracolo), per il design possente dei Titan e delle armi, oltre che per la qualità di animazioni e trovate di scena. Casomai, ecco, bisogna ben sapere cosa il gioco può dare e cosa no: al momento, Titanfall appare come un'esperienza multiplayer abbastanza circoscritta, in cui ci si diverte sempre ma ci si rammarica di non poter andar più lontano, a bordo del proprio bellissimo mecha, per cercare avventure un poco più strutturate. Le mappe sono grandi ma non enormi, e le modalità si limitano a seguire schemi molto classici, intorno al dominio delle basi e al massacro indiscriminato della squadra avversaria. Questo, però, non significa che avremmo per forza voluto una campagna singleplayer, anche se di certo ci avrebbe fatto piacere, ma solo che è possibile ottenere qualcosa di più complesso anche negli shooter online, se non con un intero pianeta da contendersi, come in Planetside, almeno con qualche campagna dinamica. In più, anche se non è necessariamente un difetto, Titanfall è molto dolce e gentile con tutti neofiti compresi, dando sempre l'impressione di primeggiare in virtù (si fa per dire) della scarsa combattività dei Marvin, che vengono giù come il grano tagliato. Ciò non impedisce ai più bravi di emergere, naturalmente, ma allo stesso tempo il gioco di Respawn Entertainment sembra un poco meno attento agli aspetti competitivi, e di sicuro non sarà mai la base per alcun e-sport; non che si possa dire qualcosa di diverso per i CoD del passato, in quell'ambito il re incontrastato rimane Counter-Strike, ma di sicuro un maggior numero di giocatori e meno bot avrebbero reso più interessante il gameplay, tenendo per buona (anzi, buonissima) l'idea mista tra Piloti/soldati ed enormi mech. Tutto il resto è lì, veloce e divertentissimo da giocare, a disposizione di chi ama divertirsi online senza troppo spingere sull'agonismo. A un costo non esattamente modico, a dire il vero, e questo potrebbe essere un problema.

RESPAWN CI HA ASCOLTATI?

Proprio mentre stiamo per chiudere la rivista, in rete hanno cominciato a circolare notizie non ufficiali sui contenuti finali di Titanfall. La principale "lingua lunga" sarebbe un utente di Reddit, che parla di 15 mappe in totale, 5 modalità (con l'aggiunta del CTF e del "Pilot Hunter", in cui le uccisioni dei Marvin non contano) e di 9 "campagne" in singolo, simili a serie di match con i bot ma comunque predisposte per spiegare meglio il background del gioco. Soprattutto, però, in una delle "nuove immagini" (o presunte tali) appare un enorme mostro simile, per certi versi, a quello del film Cloverfield. Intrigante! Di certo, queste voci avranno trovato o meno conferma nel momento in cui leggerete queste righe.

I PICCOLI PILOTI POSSONO RISULTARE COMUNQUE LETALI PER GLI ENORMI TITAN

La qualità grafica è molto buona ma non eccelsa. Si può fare di meglio.



A cura di: Claudio "keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

23 maggio 2014 ▶ MachineGames/Bethesda ▶ wolfenstein.com

DALLI AL NAZI!

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

L'idea che il mondo possa finire nelle mani dei nazisti non è delle più confortanti... La possibilità di andarsene in giro con due mitra pesanti a falciarli tutti, però, rimette in circolazione l'ottimismo.

Le operazioni di rilancio/reboot/revamp tendono sovente a rivelarsi delle mezze delusioni, per un sacco di motivi che sarebbe ozioso star qui a elencare, e personalmente non avevo accolto quella di Wolfenstein in maniera particolarmente entusiasta. Fin quando non l'ho giocato negli studi di MachineGames (che nome fantastico per una software house! Bravi!), poi ai Bethesda Days, all'E3 di Los Angeles, alla GamesCom di Colonia, e da ultimo qualche settimana fa a Milano, in una sessione di quasi quattro ore filate. Non capita quasi mai di provare un gioco per ben cinque volte prima della sua uscita. Già quando gli hands-on sono due, il secondo di solito è di troppo. Non in questo caso. Una cosa la posso dire, sbilanciandomi un pochettino

COMMENTO

Più tempo passo a giocare a piccoli spezzoni di Wolfenstein, un livello qua e uno là, più mi vien voglia di aver tra le mani la versione definitiva. Il gameplay convince, con la sua riuscita miscela di vecchia e nuova scuola degli sparatutto in soggettiva, l'eccellente level design e il modo in cui viene raccontato il ritorno di B.J. sui nostri monitor. Ci sono alcuni aspetti su cui non ci possiamo ancora sbilanciare, e per i quali dovremo portare un po' di pazienza, e soprattutto resta da capire se tutto il gioco saprà mantenere un così alto standard dall'inizio alla fine.

- ⊕ Gameplay "ibrido" impegnativo e divertente
- ⊕ Grande varietà di situazioni di gioco
- ⊖ Nemici non sempre convincenti
- ⊖ Framerate ancora ballerino

GIUDIZIO: ✔✔✔✔✓

Niente multiplayer, nel nuovo Wolfenstein. Ottimo. Se l'alternativa è una cosa messa lì tanto per, meglio fare senza.

GIÀ QUANDO GLI HANDS-ON SONO DUE, IL SECONDO DI SOLITO È DI TROPPO. NON IN QUESTO CASO

più di quanto sia normalmente concesso fare in una preview, dopo una dozzina di ore passate a indossare i panni di B.J. Blazkowicz (per dire, ho imparato a scriverlo senza dover controllare su Google): il nuovo Wolfenstein è uno spasso. In queste pagine vi spiego anche perché.

ARMA LETALE

Tralasciamo il racconto spicciolo della trama, a cui riservo un rapido box: quello di MachineGames è uno sparatutto in soggettiva, ed è quindi di combattimenti e sparatorie che mi voglio innanzitutto occupare. Da questo punto di vista, almeno per quel che ho potuto provare fino a questo momento, Wolfenstein riesce nel compito – per nulla facile – di coniugare modernità e tradizione, vecchia e nuova scuola, presentandosi come un "ibrido" di grande impatto. Da un lato, in omaggio all'approccio più caciarone di un tempo, e in barba a qualsivoglia pretesa di realismo, c'è la possibilità di imbracciare due armi contemporaneamente e disporre di una potenza di fuoco a dir poco devastante; al tempo stesso, chi preferisce il mirino in soggettiva tipico di ogni shooter moderno non rimarrà deluso. Ci sono anche, sparse qua e là in punti piuttosto "telefonati", alcune torrette che possono essere strappate dalla loro postazione e portate in giro in perfetto stile Crysis. L'energia si rigenera automaticamente, ma solo fino a un certo valore; per il resto, tocca affidarsi ai numerosi curativi sparsi per le mappe (laddove la definizione di "numerosi" varia sensibilmente a seconda del livello di difficoltà scelto), con la possibilità di pompare temporaneamente la salute massima oltre il valore di cento unità quando si raccolgono medipacchi extra. Chi, come me, ha sempre mal digerito la grande novità introdotta da Halo e shooter successivi di limitare a due il numero di armi che ci si può portare appresso, sarà contento di sapere che l'arsenale a disposizione di B.J. è praticamente illimitato. Un'altra concessione al passato è l'assenza di un tasto dedicato alle coperture, e il ritorno della possibilità di sporgersi da dietro i ripari (il "lean"); in compenso, le protezioni offerte dai livelli sono giustamente dinamiche, e tendono a distruggersi quando vengono investite dai proiettili, sia che si tratti di semplici casse di legno che di colonne di cemento, rendendo quantomai precaria ogni posizione da cui si può prendere fiato (e questo vale tanto per B.J. quanto per i nemici). E già che siamo in argomento AI, il loro comportamento è piuttosto altalenante: ci sono i nazisti con istinti suicidi che caricano a testa bassa, quelli

NAZISTI... IO LA ODIO, QUESTA GENTE

Il racconto di Wolfenstein prende avvio da una premessa piuttosto abusata nel genere fantascientifico, ossia la vittoria della Seconda Guerra Mondiale da parte dei nazisti, grazie a una particolare e sconosciuta tecnologia. Il "twist" sta nel fatto che B.J. Blazkowicz trascorre in stato semi-comatoso gli anni dal 1946 al 1960, risvegliandosi in un mondo dominato dalla follia nazista, nel quale la Casa Bianca è ornata dai drappi del Terzo Reich. Il nostro eroe ci metterà poco a decidere di unirsi alla Resistenza, e dare un contributo determinante al suo successo. Tra le cose da tenere d'occhio in The New Order, il modo in cui gli artisti di MachineGames hanno immaginato quel particolare futuro, a metà tra il vintage anni Cinquanta e la fantascienza d'epoca.

Per buttar giù questa centrale dell'Enel ambulante non basterà la sparapiselli che impugna B.J. in questo momento.

WOLFENSTEIN RIESCE A CONIUGARE MODERNITÀ E TRADIZIONE, VECCHIA E NUOVA SCUOLA: UN "IBRIDO" DI GRANDE IMPATTO

Non solo narrazione di gran qualità: anche la colonna sonora di Wolfenstein è eccellente.

Spararagli nella nuca o tagliargli la gola? Ahhh, i dilemmi morali dell'eroe post-moderno!

Guns akimbo!

che tendono a rimanere dietro i muri e sparare solo quando si sentono al sicuro, e in generale non sembra gente che apprezza più di tanto il lavoro di squadra.

MAPPE DI ALTO LIVELLO

Gli scontri avvengono perlopiù all'interno delle classiche arene in cui entri, la porta alle spalle si chiude, e quella per l'uscita non si apre fin quando non hai spazzato via anche l'ultimo nemico. Ovviamente, la bravura dei level designer sta nel riuscire a "camuffare" questa struttura proponendo situazioni e ambienti che non permettano di intravederla più di tanto, e da questo punto di vista il lavoro svolto da MachineGames è davvero encomiabile: tolta la mappa della fuga dal manicomio, forse la meno ispirata e più "tradizionale" (del resto, un ospedale è fatto così, c'è poco da fare), il resto è davvero ben costruito. L'assalto al castello è al tempo stesso un omaggio all'originale, e contestualmente un dedalo di stanze e corridoi in cui ci si può sbizzarrire nello stile di gioco che si preferisce; il checkpoint con due enormi mech di guardia è impegnativo anche al livello di difficoltà più basso, e lascia col fiato sospeso fino alla fine; il checkpoint successivo è invece occupato solo da guardie, ma la struttura simmetrica degli edifici, collegati da due ponti, rende estremamente difficile tenere d'occhio i nemici e capire da dove arrivano, ed è sicuramente uno dei passaggi più tosti visti fino a questo momento. La non linearità di molti livelli consente di optare per un approccio più furtivo, per esempio trovando passaggi segreti che evitano alcuni scontri, quando non addirittura di superare determinati pezzi senza essere visti dalle sentinelle. Non aspettatevi un titolo stealth vero e proprio, per l'amor del cielo, ma saranno in tanti ad apprezzare la possibilità, di quando in quando, di cambiare passo, di trovare un altro ritmo di gioco, di sperimentare e magari – perché no – ripetere un livello affrontandolo in modo completamente diverso. Personalmente non ci ho neppure provato, e non tanto perché il tempo a mia disposizione fosse limitato, ma perché mi stavo divertendo molto di più con l'approccio ignorante alla Rambo (eh). Se mi dai la possibilità di entrare urlando – metaforicamente, ma fino a un certo punto – in una stanza imbracciando due mitragliatori pesanti, la prospettiva di cercare un cunicolo da cui sgusciare senza essere visto perde improvvisamente di appeal. Non so se mi spiego.

IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ MEDIAMENTE ALTO RENDE WOLFENSTEIN "OLD SCHOOL" MA AL TEMPO STESSO ESTREMAMENTE MODERNO

Tra gli aspetti che andranno approfonditi, un sistema di bonus e perk più o meno permanenti per B.J.

OLD IS THE NEW NEW

Il non banale livello di difficoltà è uno degli aspetti che rendono Wolfenstein "old

OTTIMIZZAMI TUTTO

Il PC su cui ho provato il gioco era di quelli piuttosto pompati, con processore Intel i7 e due schede NVIDIA di fascia medio-alta in SLI. Come si confà a ogni giocatore PC degno di questo nome, prima di buttarmi nell'azione ho provveduto a tirare ogni possibile parametro al massimo (su uno schermo a 1080p), compresi improbabili valori di antialiasing a tutto schermo a 32x. Il risultato per gli occhi è stato decisamente apprezzabile, meno per il framerate, che ha mostrato scontati drastici cali nei momenti più concitati. Sul finire del test, dopo tre ore ininterrotte di sparatorie, il gioco era praticamente "intasato", con il PC che faticava a far girare tutto in maniera fluida. Si tratta dei consueti problemi delle versioni non finali, e che altrettanto prevedibilmente verranno risolti nelle prossime settimane.

QUALCHE PEZZO MANCANTE

Ero presente il giorno in cui MachineGames ha annunciato per la prima volta al mondo il suo gioco. E ricordo le parole di Jens Matthies, direttore creativo della software house svedese, che magnificava della possibilità di guidare veicoli, e soprattutto di mettere il giocatore al comando dei giganteschi mech che di quando in quando tocca far fuori a suon di mitragliatrice pesante. Al momento non si è visto ancora nulla... incrociamo le dita! Mancano poi all'appello un po' di armi veramente grosse, e dobbiamo capire come funzionerà il sistema di perk e crescita del personaggio, gestito tramite collezionabili nascosti nei livelli. Tutto a tempo debito.

IL GIOCO COINVOLGE E INGAGGIA IN MANIERA SEMPRE DIVERSA, SENZA MAI SACRIFICARE IL CUORE DEL GAMEPLAY, CHE È QUELLO DI UN FPS PURO

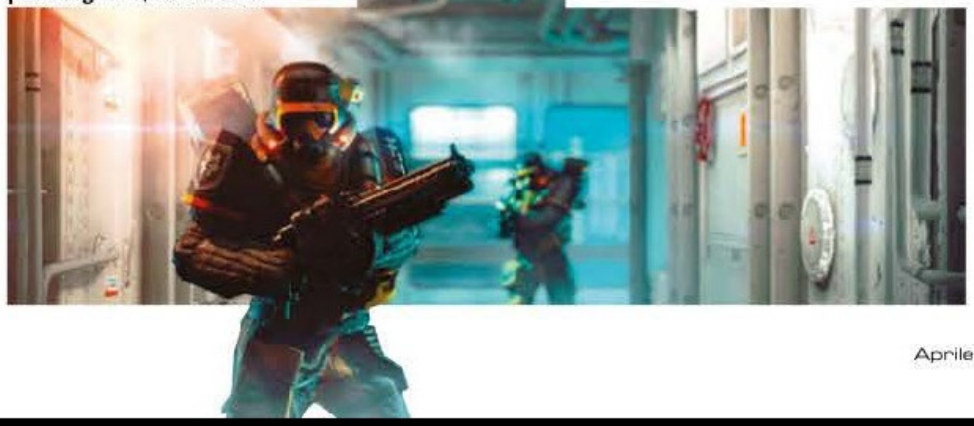
school", ma al tempo stesso incredibilmente moderno, pronto a cavalcare il trend più attuale che vede un lento ma inesorabile ritorno a un grado di sfida più elevato. Ci sono poi comunque diverse sezioni ad alto tasso di spettacolarità, come ci si aspetta oggigiorno, con sequenze scriptate e situazioni di gioco che si discostano leggermente dal gameplay in soggettiva classico: ci si arrampica lungo la parete del castello di cui sopra con un rampino automatico, mentre i nazisti sparano dalle finestre e un aereo si schianta sulla sommità del palazzo, con detriti in fiamme che ci piovono addosso senza sosta; si salta da un aereo in fiamme all'altro, e si uccidono soldati nemici aggrappati al tetto di un'automobile in corsa.
Il risultato di quanto avete letto fino a questo punto si concretizza in una grande varietà di situazioni più o meno impegnative, che coinvolgono e ingaggiano in maniera sempre diversa, lasciano spazio a numerosi approcci e stili di gioco, senza mai sacrificare il cuore del gameplay, che rimane inossidabilmente quello di uno shooter in prima persona. L'ultima (quasi) sorpresa di Wolfenstein, su cui gli sviluppatori avevano battuto fin dal primo giorno del suo annuncio, è la componente narrativa, che nella serie non ha mai brillato per profondità, e che qui invece riveste un ruolo decisamente importante: non tanto per la trama in sé e per sé, che gli appassionati di universi distopici avranno probabilmente già visto in mille altre occasioni, quanto per lo stile con cui è raccontata. Massacri e uccisioni visti attraverso gli occhi di B.J., che poi si ritrova a sua volta a torturare un ufficiale nazista con la motoseça con tanto ci grembiule da macellaio e occhialini protettivi, passando per un sorprendente (e stiloso) piano sequenza durante la permanenza di Blazkowicz in manicomio che in pochi istanti ripercorre i suoi sedici anni di coma, fino all'incontro con una folle gerarca del Reich su un treno che porta a Berlino, dove una semplice tazza di caffè si trasforma in un momento di riflessione sugli orrori della follia nazista.

Perché non ci sono i quicksave???

Il castello, in omaggio alla tradizione del genere, nascondi diversi "secret".

Il sadico e insopportabile dottor Deathshead, e la sua corpulenta (quanto ingenuamente vulnerabile) guardia del corpo.

La difficoltà degli scontri mi è sembrata piuttosto sopra la media: un omaggio al padre degli FPS, ma non solo.



A cura di: Marco "Astro" Tassani (astrotasso@gmail.com)

2014 ▶ Carbine Studios/NCSoft ▶ wildstar-online.com

LA NUOVA STELLA DEI MMORPG!

WILDSTAR

Diario del capitano, stiamo per entrare nell'orbita del pianeta Nexus e, dopo anni e anni di sanità mentale, rieccoci a sacrificare ore di sonno per avanzare di livello.

Nella mia vita sono stato dannatamente fortunato. Dico davvero. Innanzitutto, invece di nascere sotto il glorioso e luminoso Dominio dell'unico Imperatore, portatore di speranza e virtù in tutto l'universo conosciuto e oltre, sarei potuto essere un infimo ribelle, senza sani principi morali e con il solo scopo di sparare contro noi portatori di pace e conoscenza. Ogni volta che raggiungiamo un nuovo pianeta da colonizzare sotto i colori del nostro splendente stendardo, c'è sempre qualcuno di loro pronto a opporsi, Umano, Aurin, Granok o Mordesh che sia. Non importa se non capite nulla di questi nomi, anzi, meglio così. Le uniche razze che contano sono quelle che servono il Dominio: i Cassian, i Mechari, i Draken e i Chua, di cui faccio fieramente parte. E no, anche se lo sembriamo, non siamo topi. Se, come me, volete servire degnamente l'Imperatore spero per voi che sappiate fare qualcosa di buono nella vostra vita. Io, ad esempio, sono un ingegnere (ahia, ndKeiser). Cosa significa? Che ho passato anni e anni all'università studiando matematica e materie scientifiche, e ora sono grasso, calvo e disoccupato (ahhh, mi pareva, ndKeiser). O meglio, ero disoccupato prima di arruolarmi nell'Impero! Solo una mente abile come la mia è in grado di usare armi da fuoco pesanti e, grazie alla pancia troppo

Sua maestosità l'Imperatore, che ci parlerà attraverso un suo enorme ologramma.

COMMENTO

In un universo saturo di MMORPG, dove ormai trovare qualcosa di decente su cui spendere il tempo è diventato un evento più unico che raro, si può tornare a sperare grazie a un titolo come Wildstar, il cui principale difetto sta nell'esser stato poco pubblicizzato. Carbine Studios è sapientemente riuscita a mischiare i punti di forza di diversi giochi di ruolo online, portando sui nostri schermi un prodotto di alta qualità che potrebbe far tremare di paura persino Arthas, il Re dei Lich.

- ⊕ Ottimo sistema di combattimento
- ⊕ Decine di cose da fare
- ⊕ Finalmente potremo metter su casa!
- ⊖ Speriamo non si riveli una stella... cadente

GIUDIZIO: ✔✔✔✔✓

GLI ELDAN SONO UN'ANTICA RAZZA ALIENA DALL'INFINITA CONOSCENZA, SCOMPARSI PERÒ DA MIGLIAIA DI ANNI

IL MODO MIGLIORE PER NON TIRARE LE CUOIA È SFRUTTARE IL SACRO METODO DELLO "SPARA E SCHIVA"

Quando costruiremo un oggetto dovremo aggiungere rari componenti e avere un pizzico di fortuna. Difficilmente ci capiterà due volte lo stesso risultato.

Una guardia della capitale. Mi raccomando, non fatela arrabbiare.

cresciuta per colpa della birra e dello studio, posso indossare senza troppi problemi grosse armature di puro metallo. I medici sono più sfortunati, loro sono solo pelati, depressi e vestono leggero, anche se ora si divertono perché hanno imparato che il modo migliore per curare gli alleati è sparare sui nemici. Gli altri mestieri non ci interessano, a meno che non amiate stare al fronte a prendere mazzate sui denti o siate dotati di poteri psionici. Tutte cose per cui non servono anni di studio. Lunga vita all'Università del Dominio!

UN NUOVO PIANETA ALIENO

Conoscete gli Eldan, giusto? Sono un'antica razza aliena dall'infinita conoscenza, scomparsi però da migliaia di anni dalla faccia dell'universo. Trovare tracce o informazioni sui loro studi è sempre stato il sogno di ogni membro del Dominio, ma è davvero impossibile scoprire qualcosa lasciatoci in eredità da loro. Fino ad oggi, almeno. I nostri scienziati han scovato sul lontano pianeta Nexus decine di basi Eldan pronte per essere studiate, che sicuramente ci garantiranno le conoscenze sufficienti per portare il volere dell'Imperatore in ogni oscuro angolo del cosmo in pochissimo tempo. C'è solo un piccolo, minuscolo, insignificante problema: i ribelli. Non chiedetemi perché, ma hanno avuto la scomoda idea di farsi trovare su questo dannato pianeta, pronti a metterci i bastoni tra le ruote. Sarò costretto a falciarne le carni in nome della pace e della cultura. Esiste motivo migliore per arruolarsi? Non che mia madre fosse entusiasta nel veder il proprio unico figlio partire per un probabile viaggio di non ritorno, ma sono sicuro che, in futuro, il mio nome sarà ricordato. L'ultimo membro "famoso" della famiglia era una star televisiva di qualche lontano e sperduto pianeta. Si faceva chiamare Gigio.

SPARA E SCHIVA

Il risveglio dal sonno criogenico è sempre un trauma. Sopratutto quando per farti riprendere conoscenza ti solleticano il naso con una piuma. Non

A volte troveremo quest geniali: in questo caso dobbiamo comandare un ragno meccanico ed infiltrarci in una tana senza farci notare.

E IO PAGO!

Quando Wildstar uscirà ufficialmente sugli scaffali virtuali, per approdare sul pianeta Nexus dovremo acquistare il gioco, che comprenderà anche un mese d'abbonamento. Terminato il periodo avremo due opzioni da scegliere: la prima è pagare la nuova mensilità con carta di credito, come succede ormai da quindici anni (mi sento vecchio!) per la maggior parte dei MMORPG; la seconda opzione sarà acquistare un mese di abbonamento tramite la valuta di gioco. Addio sane e lunghe dormite.

c'è problema, comunque, ricambierò il gesto al simpaticone, solo che al posto di una piuma userò il mio fidato Launch-O-Matic QT-Pi Ultra Standard. Come sono gentile, addirittura non userò nemmeno munizioni nucleari. Il responsabile di settore, anche lui simpatico come un Aurin in amore, in poche ore è riuscito a spiegarmi tutte le basi per essere un buon soldato. Il segreto, per essere vittoriosi negli scontri, è non perdere tempo a prendere la mira. Davvero, che senso ha colpire un solo nemico alla volta quando, con un'arma più grossa, posso sparare a gruppi di nemici più numerosi? Perché limitarsi a sparare a un Mordesh quando, caricando una bella manciata di pallettoni nel mio fucile, posso colpirne ben cinque? Una nuova recluta, che prima di arruolarsi qui aveva militato su un certo pianeta Azeroth, non ha retto e si è steso in posizione fetale in un angolino, piangendo a dirotto. Per sopravvivere, comunque, non basta indossare una bella armatura pesante: citando il responsabile di settore, il modo migliore per non tirare le cuoia è sfruttare il sacro metodo dello "spara e schiva". Gli avversari che incontrerò su Nexus spesso e volentieri sferreranno potenti attacchi ad area, capaci di far fuori il più grosso dei Draken in un attimo. L'unico modo per portare a casa la pellaccia è avere l'occhio sveglio, le gambe pronte a scattare per schivare e un arsenale pronto a fare fuoco.

ADORO L'ODORE DEL NAPALM LA MATTINA

L'atterraggio non è stato decisamente morbido e, porco Granok, qui a Levian Bay c'è un vero e proprio inferno. Ho deciso di prendere la navetta spaziale verso questo "tranquillo" luogo del pianeta Nexus per farmi un po' le ossa sul campo di battaglia, ma non mi aspettavo di trovare un'accoglienza così calorosa. Sotto il rumore assordante dei colpi di cannone ribelli il Sergente mi ha assegnato un paio di incarichi: accendere fari di segnalazione, riparare qualche torretta difensiva guasta, portare un pacco a un avamposto poco distante e occuparmi di far fuori qualche bestia troppo cresciuta. E io che credevo di dover falciare qualche ribelle. Il mio superiore è stato ben chiaro: inutile perdere tempo ad ammazzare nemici, se voglio far strada devo seguire gli ordini e sarò premiato a dovere.

CARO AMICO TI SCHIVO, POI TI MASSACRO UN PO'

Il PvP (player versus player) sarà una componente fondamentale di questo titolo. Sarà, difatti, possibile contare tre diverse modalità di gioco: i battleground, in cui due squadre da dieci o quindici elementi tenteranno di rubare oggetti dalla base avversaria per poi portarli nella propria; le arene, dove squadre di pochi elementi ben organizzati cercheranno di dimostrare la propria superiorità; infine i warplot, veri e propri campi di battaglia in cui due fazioni da quaranta elementi l'uno cercheranno di distruggere la base nemica.

I PERSONAGGI DI LIVELLO PIÙ ALTO POTRANNO SCEGLIERE BEN OTTO ABILITÀ DA UTILIZZARE IN BATTAGLIA

In poche ore, difatti, vengo promosso sul campo e divento un ingegnere di livello sei. Non chiedete cosa voglia dire, non l'ho capito nemmeno io, ma in compenso mi hanno insegnato nuove utilissime abilità. Il mio cervello però (ed incredibilmente, aggiungerei) non potrà gestire tutte queste azioni speciali, così covrò accontentarmi di sceglierne, e sfruttarne, solo un piccolo numero. I più alti in grado affermano di poter utilizzare ben otto abilità. Beati loro. Finalmente, dopo anni e anni di studi ingegneristici, ho costruito i miei primi due droni da battaglia: il primo, con la corazza dura come il titanio, attirerà le ire degli avversari; mentre il secondo, molto più semplice da distruggere, starà al mio fianco a sparare missili sul campo di battaglia.

I miei bellissimi droni da guerra, meravigliosi compagni di massacro. Peccato non facciano il caffè.

È possibile uccidere la regina ragno solo grazie all'aiuto di altri giocatori. Con un medico in squadra si fa metà della fatica.

MEGLIO FARE LE COSE IN PICCOLO

Sbirciando le foto sparse per queste pagine, probabilmente vi sarà saltato all'occhio la grandezza spropositata dell'HUD (l'interfaccia di gioco con tutte le informazioni e le skill da utilizzare) capace di rubare quasi mezza schermata. Ascoltando il feedback della comunità, Carbine Studios ha ben pensato di rivedere il tutto, e quando leggerete queste righe la nuova e ben più snella interfaccia sarà già disponibile per i fortunati partecipanti alla closed beta.

LA SOTTILE LINEA ROSSA

Dopo aver abbandonato Levian Bay per raggiungere la ben più grande regione di Ellevar, che vanta una vera e propria città Imperiale in cui riposarsi le membra, la situazione comincia a farsi complicata. Ho raccolto i primi compiti da chiunque avesse bisogno di aiuto, e in men che non si dica mi son ritrovato con il blocco d'appunti pieno di scarabocchi, con segnati nomi, locazioni e note di vario genere. Credevo di poter gestire il tutto nel migliore dei modi, ma ormai vago senza meta sperando di incappare in qualche obiettivo, che sia qualche lupo da sterminare o qualche antico manufatto da analizzare col mio fidato Scan Bot. Tutti son capaci di dar fuoco a una foresta, ma serve uno scienziato come me per capire quale sia il miglior combustibile da usare. La lega degli scienziati, per premiare le mie scoperte, mi ha addirittura regalato un ologramma per confondere, in caso di emergenza, eventuali nemici pronti a farmi la pelle. Da quando ho raggiunto il decimo livello (termini militari avanzati, non potete capire) ho deciso di dedicarmi anche a qualche lavoretto. Nulla di complicato, semplicemente grazie al mio smaterializzatore laser raccolgo minerali da qualche miniera per poi lavorare le materie prime creando pesanti armature tecnologiche. Non è affatto semplice, bisogna unire dei chip ai lingotti e sistemare bene i circuiti in fase di creazione. Nozioni troppo avanzate per le menti inferiori.

Avrei voluto chiamare il mio personaggio "Mignolo" per ovvi motivi, ma non mi è stato possibile.

SU NEXUS NON C'È L'IMU

Oggi, dopo aver vinto una delle tante sfide a tempo organizzate dall'Impero, ho raggiunto il quattordicesimo livello (solita storia, termini militari). Per premiare la mia devozione, l'Imperatore stesso mi ha regalato un pezzo di terra volante su cui potrò costruire la mia casa. Finalmente ho un luogo in cui piazzare le diverse decorazioni che, da giorni ormai, prendono la polvere dentro al mio zaino. Certo, ne devo guadagnare ancora di soldi se voglio vivere in una grande villa degna della mia intelligenza, ma per ora mi farò bastare la mia catapecchia. La cosa veramente importante è aver costruito l'angolo barbecue in giardino. Un pezzo di terreno volante, su un pianeta alieno ricco di insidie, su cui è scoppiata una guerra tra fazioni, non si può decisamente chiamare "casa" senza un angolo barbecue.

Le varie abilità dell'ingegnere. O meglio, solo le abilità del ramo "assalto". Sì, c'è l'imbarazzo della scelta.

RICEVEREMO UN PEZZO DI TERRA VOLANTE SU CUI POTER COSTRUIRE LA NOSTRA ADORATA CASETTA

A cura di: Alessandro "Mugo" Arndt Mucchi (alessandro.mucchi@libero.it)

2015 ▶ Storm in a Teacup ▶ stcware.com

SEGUI NERO SU TGM ONLINE DIRETTAMENTE DALLA GDC

TRA NARRAZIONE E SPLENDORE

NERO

In esclusiva per The Games Machine, abbiamo strappato alla software house Storm in a Teacup tanti sfiziosi dettagli sulla sua opera prima, un'avventura estetica sviluppata in Italia.

Fondare un'azienda, farsi strada tra le ragnatele burocratiche che avviluppano la creatività nel nostro paese, scommettere sulla forza di essere italiani in un'Italia che poco sembra avere a cuore i suoi stessi cittadini... Follie? Difficile dirlo. Forse parrebbe più furbo trovare un'ancora di salvezza all'estero, dove le qualità dei nostri santi, poeti e navigatori sono sempre state (e lo sono tutt'ora) apprezzate, ma poi c'è anche la voglia di riscossa e di crederci ancora, e allora si resta. Restano gli Storm in a Teacup, neonato studio di sviluppo guidato da due veterani del settore quali Carlo Ivo Alimo Bianchi (artista già all'opera su produzioni del calibro di Assassin's Creed e Crysis 3) e Alberto Belli (tra le figure storiche dell'industry italiana, dal 2001 si divide tra giornalismo e marketing). La software house porterà alla Game Developers Conference di San Francisco la sua opera prima: Nero. L'atten-

LE SCELTE STILISTICHE DI NERO PARTECIPANO ATTIVAMENTE NELLO SROTOLARE LA MATASSA DEGLI EVENTI

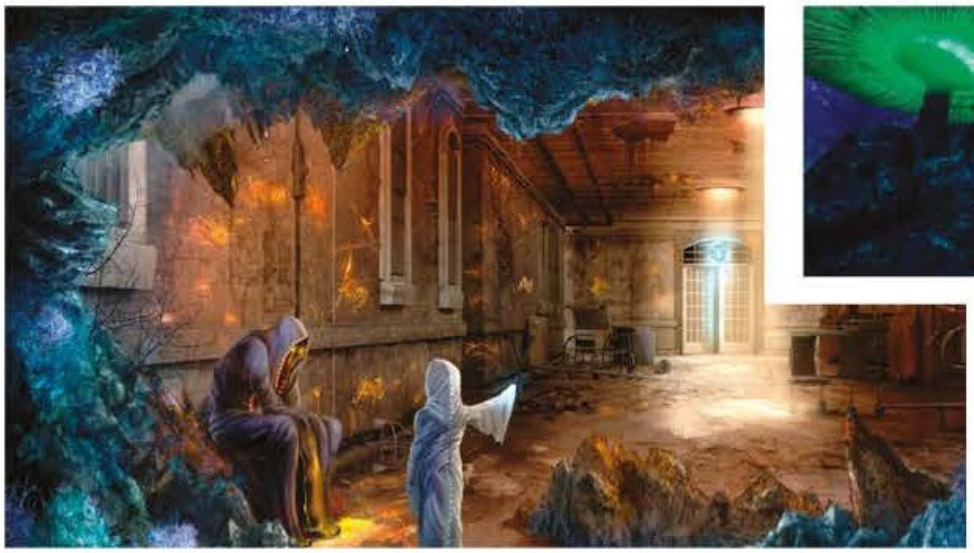
COMMENTO

Sappiamo ancora molto poco di Nero, opera prima degli Storm in a Teacup, ma avere messo le mani sui documenti che hanno accompagnato la demo della GDC ci ha permesso di farci un'idea in anteprima. Si tratta di un'avventura con forte attenzione all'estetica e alla narrazione ambientale, enigmi da risolvere, e un impatto emotivo che promette di essere davvero importante. Siamo interessati, ammettiamolo, e poi il fatto che gli sviluppatori siano italiani non può che stuzzicare la nostra curiosità.

- ⊕ Artisticamente indovinato
- ⊕ Alto valore produttivo
- ⊕ Invitante, almeno sulla carta
- ⊖ Solo una prova approfondita potrà rivelarne le vere qualità

GIUDIZIO: ✔✔✔✔✔

Completato il puzzle, l'albero si illumina per premiare, anche esteticamente, il giocatore.



Siamo noi ad esserci rimpiccioliti, o i funghi ad essere cresciuti a dismisura?

Alcuni oggetti rivelano importanti elementi narrativi, come questo orologio.

L'IMPOSTAZIONE LUDICA A BASE DI PUZZLE AMBIENTALI È CONFERMATA DALLA PRESENZA DI DUE ENIGMI NEL LIVELLO DI PROVA

zione mediatica attorno a questo progetto è sembrata da subito alta, e il perché è da ricercarsi in valori produttivi che appaiono particolarmente elevati, pur trattandosi di un titolo indipendente, e che si sono presentati al grande pubblico con un trailer di indubbio effetto (lo potete rivedere alla pagina tgmonline.it/gioco/nero).

RACCONTO D'IMMAGINI

In realtà ancora molto mistero rimane sull'esperienza ludica che ci riserverà Nero. Alberto Belli ce la presenta come una "visual novel", un'avventura in prima persona nella quale al giocatore viene chiesto di risolvere puzzle ambientali, muovendosi lungo una narrazione che sembra essere il vero fulcro dell'esperienza. Protagonista sarà un bimbo, immerso in un mondo dalle tinte fantastiche e misteriose, nel quale l'illuminazione giocherà un ruolo di primissimo piano. È la direzione artistica di Nero a colpirci per prima, con le sue scelte stilistiche personali e convincenti che sembrano prendere parte attivamente nello srotolare la matassa degli eventi, in un tripudio di colori, di non colori, di luce e di non luce, che restituisce a chi guarda un impatto insieme estatico e vertiginoso. L'estasi nasce dalle luminosità, a volte prepotenti e travolgenti, altre sottovoce, sussurrate, mentre le vertigini ci vengono a guardare nel buio, quasi con la voglia di caderci dentro per scoprire cosa nasconde, e magari accenderlo di colori. Ma in fonco è proprio da questo forte contrasto che nasce lo splendore delle immagini: se non ci fosse il buio, la luce sarebbe meno spettacolare, ed è stata questa dicotomia a catalizzare l'attenzione della stampa sull'operato degli sviluppatori nostrani. La GDC di San Francisco, come detto, è banco di prova per la fase commercialmente più delicata, quella degli accordi per la distribuzione, ma ci sembra difficile non rimanere ammaliati da uno stile che ha ben poco da invidiare a tante produzioni estere con ben altri fondi alle spalle. Quello che è certo, però, è che tanta beltà dovrà essere accompagnata da un gameplay convincente e capace di sostenere il confronto con la controparte estetica. Purtroppo, ad

La foresta buia nasconde diversi sentieri da esplorare liberamente, non c'è una sola via.

DOVE C'È STORMVILLE, C'È CASA

Quando capita di essere invitati negli studi di sviluppo oltreoceano, si rimane sempre colpiti dall'attenzione all'ambiente lavorativo che si incontra. Spazi aperti, aree relax e ambienti informali (ma non per questo meno strutturati) caratterizzano uffici molto lontani dalle batterie di cubicoli e scrivanie che potrebbero venirci in mente. Anche gli Storm in a Teacup adottano un approccio simile, e lo fanno a Roma, in una villa con giardino all'EUR (barbecue e birra per tutti una volta alla settimana), pensata per stimolare la creatività degli sviluppatori.

LA FORESTA, LA LUCE E L'AMPIO RESPIRO DEGLI SPAZI SIMBOLEGGIANO UN RITORNO ALLA SPERANZA

Queste piccole meduse fluorescenti guideranno il giocatore attraverso la foresta.

Non mancheranno scorci spettacolari come questo cielo stellato.

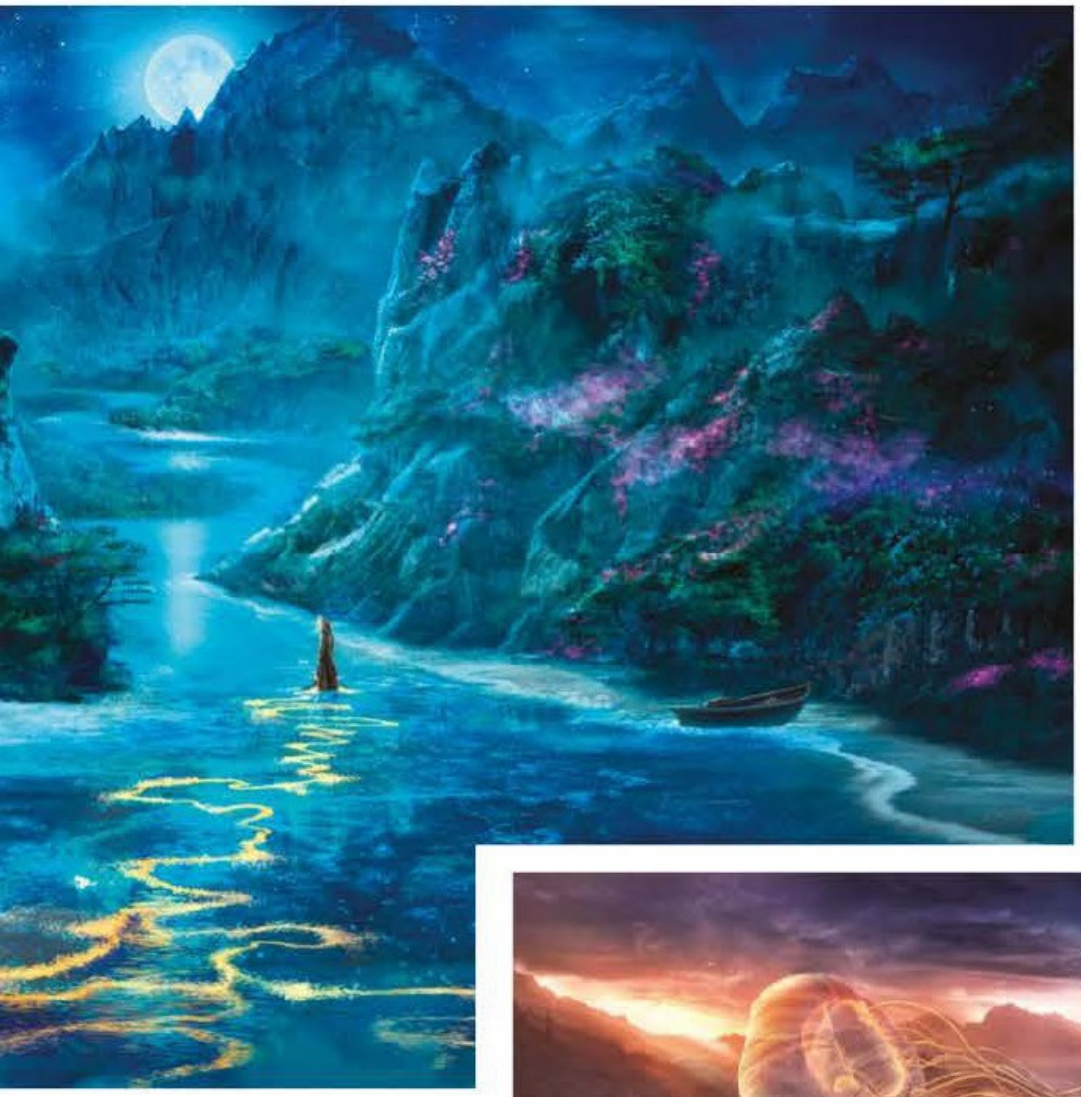
oggi, ancora nessuno ha potuto sbirciare tra le stanze della StormVille romana, anche se noi siamo riusciti a mettere le mani sui documenti di presentazione della demo che è approdata alla convention californiana, potendoci così fare un'idea in anteprima di cosa aspettarci dall'affascinante oscurità di Nero.

ENIGMI DI LUCE

Il terzo livello dell'avventura, che per il momento si chiama Bright Forest/Ocean of Life, è il teatro nel quale andrà in scena per la prima volta l'interazione pubblica con l'opera degli sviluppatori di Storm in a Teacup. Già sappiamo che Oculus Rift, il visore per la realtà virtuale, è tra le finestre da cui sbirciare nel mondo di gioco, un approccio che ci stuzzica e promette di rendere ancora più travolgente il suo impatto estetico. Come sappiamo, però, *everything is better with Oculus*, quindi fuori dalla spettacolarità proviamo a dare un'approssimativa analisi del gameplay basata sulla lettura approfondita dei documenti di guida alla demo, e che riportano interessanti dettagli sulle interazioni che il giocatore sarà chiamato a compiere. L'impostazione ludica a base di puzzle ambientali è confermata dalla presenza di due principali enigmi, il primo dei quali si incontra dopo una breve passeggiata nella foresta, guidati da fluorescenti meduse volanti (ecco, non me ne voglia STC, ma tutta questa presenza di meduse mi mette automaticamente fuori dalla fila di quelli che si accalcheranno per provare il gioco, magari con Oculus, ndKeiser). Queste creaturine ci indicheranno le liane che pendono da un grosso albero, segnalando la possibilità di interagirvi tirandole, così da portarle tutte allo stesso livello, rivelando così un'apertura nel tronco nella quale gettare una sfera luminosa. Ancora una volta è l'esperienza sensoriale fatta di luci a dominare la scena, e dopo questa azione il giocatore potrà vedere l'intero albero illuminarsi in risposta alla positiva risoluzione del puzzle. Un'immagine che possiamo solo immaginare, ma che sulla carta pare dotata di una grande forza visiva. Tornano le meduse luminose, e ricominciano a guidare l'avventuriero incappucciato lungo un percorso che lo porterà all'ultimo enigma della breve demo. Anche qui, saranno luci e ombre a far trovare la soluzione: dodici pietre poste in cerchio come tacche su un orologio, il giocatore dovrà illuminare le due corrispondenti a un orario di particolare importanza per il protagonista (ancora non sappiamo il perché, ma non vogliamo peccare di

ARTISTICAMENTE PARLANDO

Che Nero sia una produzione particolarmente attenta al lato artistico lo abbiamo già detto, ma può essere interessante scoprire qualcosa di più sul responsabile della direzione presa: Carlo Ivo Alimo Bianchi. Tipico esempio di cervello in fuga, lascia l'inospitale Italia nel 2007 per lavorare su Wardevil, progetto per PlayStation 3 che però non vedrà mai la luce. Passa poi all'industria cinematografica, per poi tornare ai videogiochi nel 2009 e lavorare per compagnie quali Ubisoft, IO Interactive, Metric Minds, e ora Storm in a Teacup.



GIOVENTÙ RIBELLE A CHI?

Italians do it better, si dice, ma è poi vero? L'attenzione verso il settore videoludico non è particolarmente alta nel Bel Paese, e di figure professionali italiane sono piene le software house estere, ma rimane il fatto che sono veramente pochissimi i titoli di successo nati in casa nostra, almeno fino ad oggi. Milestone è storicamente attiva nel settore delle simulazioni di corsa, con buoni risultati, ma ultimamente stiamo assistendo a un periodo particolarmente positivo: Ovosonico ha guadagnato le attenzioni internazionali, Lone Wolf dei Forge Reply ha riscosso successo nel mondo mobile, e da oggi c'è anche Nero a solcare il sentiero dei progetti più interessanti.

eccessiva curiosità), così da generare le rispettive ombre e aprire un passaggio segreto che conduce alla fine della demo. Entrambi gli enigmi non ci sembrano particolarmente difficili, almeno sulla carta (letteralmente!, ndKeiser), ma sappiamo che rappresentano solo una piccola parte di un livello che, nella sua versione finale, sarà assai più ampio e particolareggiato. Gli altri puzzle che abbiamo visto descritti non si allontanano dall'impostazione dei due principali: dovremo accendere luci nell'ordine corretto, illuminare oggetti, allinearli o scovare elementi nascosti. In tutto questo, non mancherà una certa libertà d'esplorare e di scoprire il mondo di gioco, che dovrebbe fare da contraltare ai due livelli precedenti, più chiusi e labirintici. La foresta, la luce e l'ampio respiro degli spazi simboleggiano un ritorno alla speranza dopo eventi tragici per il protagonista, in una narrazione concepita per premiare il giocatore più attento ai dettagli. Non tutti gli enigmi saranno indispensabili per il proseguimento dell'avventura, ma ognuno di essi concorrerà nel fornire elementi importanti per decifrare il mondo di gioco: scritte misteriose da scovare qua e là, luci da accendere, sentieri da esplorare, il tutto portando per mano Nero e rivelando di quando in quando meccanismi di collaborazione con lui. Il fatto che quello esaminato sia il terzo livello, poi, ci lascia supporre che più avanti nel gioco incontreremo sfide più complesse, anche se l'impressione è che l'idea sia creare un titolo accessibile, che guidi per mano il giocatore alla scoperta delle sue meccaniche. Per quanto riguarda la varietà, sia stilistica che di gameplay, dobbiamo rimandare la valutazione a una prova che ci consenta di mettere le mani su più livelli. Sappiamo per certo che l'intenzione è offrire diverse esperienze legate ad altrettanti stati emotivi, ma per il momento non abbiamo altro materiale per le mani, e gli sviluppatori tengono le bocche ben cucite. Sul fronte dell'accompagnamento sonoro dobbiamo per forza di cose limitarci a quanto sentito nel trailer, ma già quelle primissime note ci hanno fatto una buona impressione, accompagnate da un'ottima voce narrante in inglese. Speriamo dunque di trovare enigmi a base musicale ad affiancare quelli visivi, così da avere un'esperienza ancora più completa e coinvolgente. È ancora presto per trarre conclusioni, ma non mancheremo di seguire questo promettente progetto lungo il suo percorso di crescita, con la speranza che possa segnare un altro passo verso l'emancipazione dello sviluppo italiano.

GLI ENIGMI NON APPAIONO PARTICOLARMENTE DIFFICILI, MA SONO UNA PICCOLA PARTE DI UN LIVELLO PIÙ AMPIO

A cura di: Davide "Shea" Mancini (shea.ak@gmail.com)

2014 ▶ Early Access ▶ Vae Victis Games ▶ victorythegame.com

SU TGM ONLINE L'INTERVISTA ESCLUSIVA AGLI SVILUPPATORI!

SVILUPPATORI RAMPANTI!

VICTORY: THE AGE OF RACING

"Ho trovato uomini che indubbiamente amavano come me l'automobile. Ma forse non ne ho trovati altri con la mia ostinazione, animati da questa passione" – Enzo Ferrari

Determinazione, passione e convinzione ti servono sempre, soprattutto se sei una software house indipendente italiana e segui il tuo sogno durante una congiuntura economica non esattamente favorevole. Eppure a volte si crea una strana alchimia nel nostro paese, soprattutto quando si parla di automobili, specie se vieni da quella regione che ha dato i natali al Drake. È la storia di Vae Victis Games, piccola casa di sviluppo della provincia di Cesena che, dopo aver lavorato ai box per anni, finalmente è pronta a far correre la sua vettura a tutta velocità sui circuiti che contano, mettendosi in scia di quelle belle eccezioni videoludiche italiane che sono Milestone, Kunos e Playstos Entertainment. Victory: the Age of Racing, dopo una storia travagliata, ha ricevuto finalmente il semaforo verde su Steam e, a quanto pare, potrebbe essere la sorpresa della stagione.

VAE VICTIS HA CREATO UN MONDO DI GIOCO ARCADE E ACCESSIBILE, MA AL TEMPO STESSO COERENTE E PROFONDO

COMMENTO

Bello, giocabile e divertente, Victory: the Age of Racing è già un buon titolo allo stato attuale dello sviluppo. L'ambizione e la dedizione del team di Cesena, però, lascia ben sperare sulle future implementazioni e l'ulteriore miglioramento del prodotto. Certo, qualche circuito in più non guasterebbe, il net code a volte è ballerino e il livellamento dei vecchi giocatori e dei nuovi arrivati su Steam è ancora in corso d'opera. Il mondo di gioco è però vivace, le gare sono serrate e la dipendenza da "ancora una gara e poi smetto" è dietro l'angolo.

- ⊕ Modello di guida arcade ma profondo
- ⊕ Editor interessante
- ⊕ Eventi online divertenti
- ⊖ Tecnicamente vecchiotto

GIUDIZIO: ✔✔✔✔✓

Rock Island è la zona più tecnica: questa curva della pista Blue è peggio del cavatappi di Laguna Seca.

Ogni auto è composta da tre blocchi esterni, motore e pneumatici. Tutti modificabili, colorabili, migliorabili.

Gli scenari non brillano per dettagli, ma almeno gira tutto a 60 fps.

QUELLO CHE CONTA MAGGIORMENTE IN VICTORY SONO LA REGOLARITÀ E LA PULIZIA DELLA GUIDA

AGGIORNAMENTI AERODINAMICI (E NON)

Come in ogni scuderia che si rispetti, anche in Vae Victis sanno che quando si ha una macchina vincente, l'unico modo per portare a casa il titolo è continuare a sviluppare. I futuri obiettivi della software house romagnola sono implementare nuovi shader e migliorare completamente il comparto grafico, inserire nuovi tracciati, un generatore procedurale di circuiti e una carriera per il giocatore singolo. Mancano solo i deflettori disegnati da Adrian Newey. O no?

START YOUR ENGINES...

Alla griglia di partenza il titolo di Vae Victis si presenta con le idee ben chiare: essere un sandbox arcade racing game focalizzato sulla competizione online e sui contenuti creati dagli utenti. Un buon mix fra Trackmania e Team Fortress 2, con una spruzzatina di elementi ispirati a pietre miliari come Gran Prix Legends. Il concept di gioco è molto ben delineato: tre classi di auto, corrispondenti a tre ere storiche delle corse a ruote scoperte (anni '60, '70/'80 e 2000 circa), tre carriere da portare avanti vincendo eventi online e raggiungendo achievement, con la possibilità di comprare o costruire auto nuove di zecca investendo i crediti guadagnati in pista. Il discorso editor di contenuti merita un attimo di attenzione: al momento è disponibile solo quello delle automobili, ed è semplicemente fantastico. In un batter d'occhio, infatti, è possibile scegliere una serie di moduli da mettere insieme per creare la nostra auto dei sogni, sia dal punto di vista estetico che da quello delle prestazioni. Ciò che colpisce, in questa come in ogni fase della preparazione di gioco, è l'attenzione al dettaglio e la completezza di informazioni che Victory offre al pilota virtuale: l'interfaccia è comoda ed estremamente ricca, le dinamiche e le implicazioni tecniche dello sviluppo della vettura sono sempre esplicitate e, in qualsiasi momento, avremo il controllo totale della situazione. Configurare la propria vettura, esistente o creata ad hoc, è tanto semplice quanto effettivamente coerente con quello che si può sentire in pista, e tutto funziona in maniera brillante. Il merito più grande di Vae Victis è proprio, forse, quello di aver creato un mondo di gioco arcade e accessibile, ma al tempo stesso estremamente coerente e profondo. La cura dei particolari, le tavole in stile graphic novel che ci accompagnano e finanche le citazioni colte sul mondo del racing reale sono elementi di contorno che aiutano a calarci nella nostra carriera e affrontare le sfide con gli altri in un contesto molto stimolante.

L'ambientazione antartica è caratterizzata da tracciati velocissimi e tanto ghiaccio (ma dai, ndKeiser).

... GO!

Una volta in pista, Victory non tradisce le aspettative dal punto di vista del modello di guida: immediato ma complesso, joypad alla mano si entra subito nel vivo della competizione, ma solo il costante esercizio e la comprensione perfetta dell'ottimo motore fisico, delle reazioni delle vetture che scegliamo di guidare e delle diverse superfici su cui correremo possono garantirci il successo. Tra l'altro, quello che conta maggiormente nel titolo Vae Victis è la regolarità della propria guida: al di là dei punti supplementari per la precisione, infatti, mi è capitato più volte di vincere con vetture meno potenti perché in grado di gestirne meglio i comportamenti. Anche in questo caso, la capacità degli sviluppatori di permettere al giocatore di essere sempre consapevole di cosa stia facendo e di come possa migliorarsi è encomiabile.

Dal punto di vista tecnico, invece, Victory sente il peso degli anni di travagliato sviluppo, con modelli 3D un po' spogli e aree di gioco piuttosto scarne, a fronte di un buon track design e un sonoro che fa il suo onesto lavoro. C'è ancora tempo per migliorarsi, ma per il momento gli intertempi sono tutti verdi.

A cura di: Mario Baccigalupi (secondvariety@sprea.it)

Mid ▶ € 49,99 ▶ Assente ▶ Completa ▶ Square Enix/Eidos Montreal ▶ thiefgame.com

TGM BRONZE AWARD

Ritorno nelle Ombre!

Thief

Garrett non riconosce più la sua Città, ancora più violenta e marcia di come l'aveva lasciata. Ed è parecchio cambiato anche lui.

Per scelta, ho voluto affrontare il nuovo Thief senza rigiocare i primi capitoli, con il solo supporto di ricordi lontani e inevitabilmente imprecisi. Nei prossimi giorni lo farò, per scrivere le due pagine centrali di questo articolo e quelle del TGM Classic, ma nella recensione volevo la mente sgombra, abituata a un presente molto diverso, comunque cosciente del fatto che Thief, come pochi altri giochi, è riuscito a scavare solchi profondi nella mia memoria. I forti legami tra titoli come System Shock 2, Thief: The Dark Project e Deus Ex fanno parte di una realtà molto lontana, in cui game designer e nascenti stelle del publishing sembravano uniti nella stessa, avveniristica prospettiva, per proporre sul mercato qualcosa di realmente nuovo e profondamente immersivo, attento alle nuove tecnologie e all'uso della soggettiva; oggi, invece, gli orizzonti creativi più ambiziosi si stanno spostando verso uno scenario indipendente sempre più fecondo e in qualche modo "facoltoso", e spesso sono solcati dagli stessi creativi che animarono la rivoluzionaria stagione videoludica degli anni '90. Tuttavia, c'è modo e modo di fare le cose, anche nel caso dei sequel (o prequel) di pietre miliari: Square Enix e Eidos Montreal hanno già dimostrato con Deus Ex: Human Revolution di saper coniugare l'aggiornamento delle caratteristiche di gioco con il rispetto verso i cultori di una serie, grazie al riuscito disegno del nuovo protagonista e alla buona articolazione di trama e soluzioni RPG; per lo stesso motivo, ho atteso il "reboot" (le virgolette hanno un senso, soprattutto per questioni narrative) di Thief con una certa fiducia, nonostante le perplessità sollevate nelle varie prove con la stampa, soprattutto in termini di taratura delle AI e interazione con gli scenari. In effetti il risultato non è perfetto, per alcune scelte di design e soprattutto per tutto ciò che è stato aggiunto all'impianto primigenio: in qualche modo nel nuovo Thief è nascosto quello vecchio, che può essere cercato con tanta cura e dedizione senza, tuttavia, aspettarsi una perfetta coincidenza con i propri ricordi. Poi, beh, affido volentieri a un box alcune considerazioni sulla grafica, che non inficiano le sensazioni complessive ma mettono in luce tutte le controversie di questa generazione di mezzo, che i PCisti sono costretti a subire senza farne parte. In fondo, potevamo avere un Thief visivamente migliore anche tre o quattro anni fa.

THE CITY BY GASLIGHT

Avete mai letto la graphic novel "Gotham by Gaslight"? Beh, se l'avete fatto, sapete cosa aspettarvi in termini di atmosfere: alla ricerca di un aggiornato feeling estetico, gli sviluppatori hanno reso ancora più palese la connotazione fantasy steampunk dello scenario, che si fa apertamente dockpunk (i meccanismi di precisione superano, per importanza ed estetica, l'energia che li alimenta) negli enigmi di diverse missioni, sullo sfondo di vicoli e strutture dal taglio marcatamente vittoriano, eternamente tetre e buie, come se Jack lo Squartatore si fosse trasferito in un luogo al confine tra l'800 e il tardo medioevo. Il riferimento al fumetto di Batman, però, in qualche modo si lega anche al personaggio di Garrett, per considerazioni meno positive: le frequenti cutscene indugiano sull'arco simil "high tech" e sui dettagli smargiassi del costume, in una specie di via mediana fra gli Assassini di Ubisoft, il citato uomo pipistrello e lo stesso Garrett di Thief: Deadly Shadow (impostato prevalentemente sulla terza persona). Tuttavia, almeno da uno dei suoi eredi stealth – fra cui mettiamo anche Corvo Attano di Dishonored – Garrett poteva prendere inquadrature e dettagli dal gusto più misterioso e oscuro, senza affidarsi per forza alla più scontata delle ipotesi spettacolari. Per fortuna, le cose cambiano quando il nostro antieroe scende dal rifugio, nella Torre dell'Orologio, per immergersi in prima persona fra le ombre della City. La visuale è avvolgente e i particolari scenografici aiutano non poco nel processo di immedesimazione, prendendo felicemente spunto da "colleghi" fantascientifici più recenti e riusciti, come Adam Jensen e Artyom di Metro 2033/Last Light; nelle strade, oppure nei vasti scenari (spesso interni) che fanno da

> In qualche misura, nel nuovo Thief è nascosto quello vecchio

Gli sviluppatori hanno reso ancora più palesi le connotazioni steam-clock-punk

I tramortimenti si rifanno al modello più diffuso: tasto azione e tanti saluti.

Ricordate di dare sempre una sbirciatina: evitare una morte ingloriosa è sempre più difficile.

Scusate, ragazzi, è solo una cutscene, in genere sono molto più silenzioso!

sfondo agli otto capitoli principali, è possibile ascoltare in silenzio aneddoti e commenti di guardie e semplici cittadini, spiando da piccoli pertugi per ulteriori invenzioni di scena, con un valido lavoro svolto sui dialoghi e sul background, tra Baroni autoritari, carismatici leader del popolo, misteriose fonti di energia, folli congreghe (gli Eletti, nello specifico) e un'amicizia davvero speciale, capace di muovere una lauta parte del racconto sul filo del rimorso personale... Peccato per un epilogo davvero "cucito male", che mette più che mai in evidenza tutte le indecisioni e i cambi di rotta di uno sviluppo parecchio tribolato. Poi, ecco, anche in termini più generali le mie memorie su Confraternita, Hammeriti e Meccanisti sono sicuramente più criptiche e affascinanti, immerse nelle scurissime notti del primo e del secondo Thief, grazie a uno stile pregnante ma volutamente meno dettagliato, che dava molto meno spazio a incontri e vicende personali. Il buio era più fitto, anche nel cuore di Garrett.

Garrett ha buchi di memoria da paura. Personalmente non gli presterei nemmeno un accendino.

SUPER MASTERTHIEF

Voltando pagina trovate un tentativo di indicarvi, con tutte le riserve del caso, le caratteristiche che potete attivare o meno per un'esperienza di gioco più vicina all'originale, o semplicemente migliore. Thief è un titolo largamente personalizzabile che, tuttavia, presenta nella visione di base parecchi influssi dai colleghi contemporanei, suggeriti o imposti dagli sviluppatori nei tre livelli di difficoltà: in nessun caso si può eliminare una sorta di spostamento furtivo semi-istantaneo, di circa un paio di metri, mentre tutte le altre caratteristiche, dagli aiuti a schermo fino alle skill e alle regole di gioco, possono essere disattivate per puro gusto o per guadagnare una valutazione più positiva alla fine della partita. La struttura a livelli delle mappe cittadine, liberamente esplorabile e infarcita di ingressi per le missioni secondarie, ricorda vagamente quella di Human Revolution, e lo stesso si può

Questa attempata signora fornisce Punti Concentrazione in cambio di denaro, per potenziare le abilità.

Lo Stile del Ladro

Alla fine delle missioni principali veniamo valutati in base a tre criteri, che a loro volta rappresentano gli stili su cui sono stati pensati i livelli (per un gameplay un po' meno "emergente", aggiungo amaramente): un Fantasma passa lungo le mappe senza farsi nemmeno notare, cosa che diventa alquanto difficile negli affollatissimi livelli avanzati; un Opportunista sfrutta l'ambiente utilizzando frecce e attrezzi speciali per spegnere fuochi, disattivare trappole, aprire condutture e via di questo passo; il Predatore, infine, rappresenta l'approccio più violento e chiassoso, con tanti nemici uccisi o neutralizzati lungo il cammino. Tuttavia, nemmeno in quest'ultimo caso dovete aspettarvi combattimenti frenetici e spettacolari: bastano due nemici in contemporanea per andare incontro a morte quasi certa.

Graficamente, Thief si fa lasciare indietro da parecchi titoli dello scorso anno.

Multipiattaforma per cinque

Sotto il profilo grafico Thief è figlio di politiche produttive non proprio coraggiose, per cui un titolo inizialmente pensato come next gen, per PC, PS4 e XboxOne, è diventato un ibrido capace di funzionare anche su PS3 e XBox360, una volta limitato nelle texture (non straordinarie nemmeno al massimo del dettaglio, a dire il vero) e negli effetti. Ciò ha portato, tra le altre cose, ad ambientazioni innaturalmente divise in altre più piccole, con animazioni e azioni di passaggio ripetute allo spasimo. Su PC e nuove console è possibile godere di diverse raffinatezze, per la tessellation, le ombre e l'ambient occlusion, ma nulla che possa modificare più di tanto il risultato finale, piacevole ma non eccelso. Costituiscono eccezione positiva il sistema di illuminazione dinamica e fumo/nebbie volumetriche, ma questo era davvero il minimo che ci potessimo aspettare da un Thief del 2014.

Gli enigmi, magari per impadronirvi di bellezze come questa, sono semplici ma piacevoli da risolvere.

La mappa è sempre accessibile e spesso utile, a fronte di ambientazioni piene di vicoli ciechi.

dire per la progettazione, forse un filo troppo schematica, dei punti di accesso e delle opportunità ambientali a disposizione di Garrett; anche i punti Concentrazione possono rammentare per numero e relativa rarità i Punti Praxis, mentre la rete di skill e migliore si trova dalle parti di Dishonored, tra abilità personali e potenziamenti per l'equipaggiamento, comunque in una declinazione molto meno fantasiosa e libera (niente poteri estremi, insomma). Un'altra aggiunta "pesante", sicuramente imparentata con Corvo Attano, è la barra della Concentrazione, alimentata da particolari fiori, che amplia le facoltà dell'occhio meccanico di Garrett per percepire insidie e opportunità, nella versione di base, oppure aiuta nella mira, nella rapidità di borseggio/scasso o nella silenziosità (dopo averla potenziata). Ciò si lega all'aura di sovrannaturale che pervade questo come i capitoli precedenti, ma tende a spostare l'asse del gameplay nella direzione del fantasy, a discapito delle soluzioni "meccaniche" – come il globo-sonda per scrutare nelle stanze – che animavano i predecessori. Tuttavia, almeno in riferimento alla modalità media e difficile, è impossibile affrontare intere quest con uno stile troppo violento e aggressivo: anche potenziando al massimo il colpo del manganello (la spada non c'è, diversamente dagli originali) e la precisione/forza delle frecce, numero e livello di attenzione dei nemici molto difficilmente ci permetteranno di uscirne vivi, a meno di non valutare con grande scrupolosità la sequenza di uccisioni, le zone d'ombra per gli agguati e i rumori prodotti da Garrett sulle varie superfici. Ovviamente, in diretto collegamento con i primi tre capitoli, troviamo anche l'esaltazione del fattore luce/ombra e degli aspetti sonori, con soglie di sensibilità delle AI che diventano

> La visuale è avvolgente e aiuta non poco nel processo di immedesimazione

Eh sì, avete capito bene, questo è proprio un uomo cattivo.

Alla ricerca del ladro perduto

È possibile ottenere un'esperienza davvero "classica" con il nuovo Thief? Beh, tendenzialmente no, ma di sicuro possiamo provare a renderla migliore.

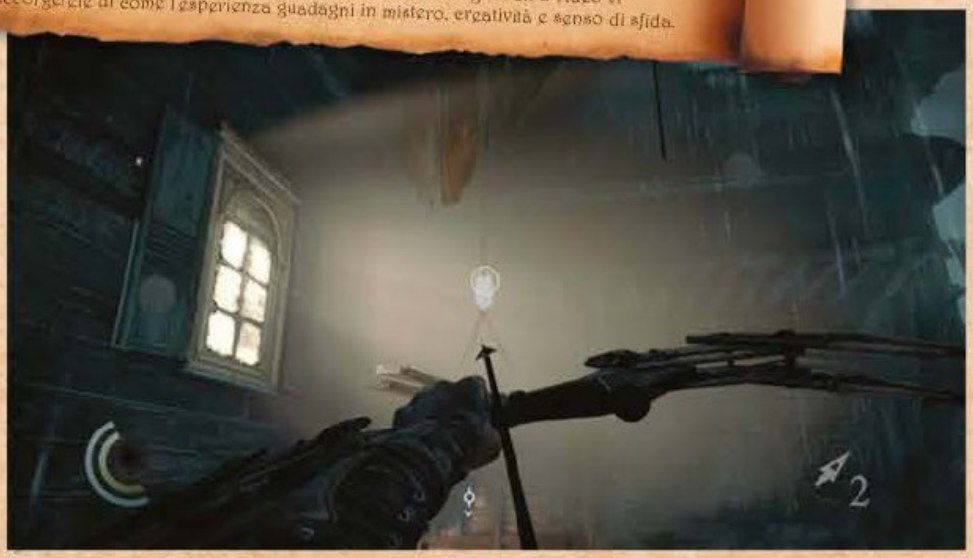
Nella recensione faccio riferimento a una caratteristica in particolare, il generoso spostamento stealth istantaneo, ma ciò non vuole dire che tutte le altre siano paragonabili all'originale. Anzi, è vero il contrario in un gran numero di casi: nel Thief di Eidos Montreal abbiamo solo il manganello, come arma melee, mentre nei capitoli di Looking Glass avevamo anche la spada, parecchio difficile da usare con determinati nemici – e al limite dell'impossibile con due alla volta – ma comunque corredata da un sistema di combattimento relativamente articolato, con colpi diversificati e parata; ora, invece, il "Blackjack" (il manganello di cui sopra) è sempre efficace con avversari umani, a patto di colpirli perfettamente da tergo, e non tiene conto di piccole finezze presenti degli episodi originali, come la sostanziale invulnerabilità degli avversari muniti di corazze più resistenti, oppure il fatto che i nemici morivano anche dopo una serie troppo lunga di bastonate. E la conseguenza era quasi sempre il game over, visto che le missioni, a maggior ragione alla massima difficoltà, prevedevano quasi sempre l'obiettivo di non uccidere nessuno. In termini di interazione con l'ambiente, invece, le differenze sono anche "tecnologiche", dal momento che il nuovo Garrett è in grado di interagire fluidamente con cassetti, armadi e meccanismi vari, oltre che con il tradizionale "bottino" sui tavoli e nelle stanze segrete, grazie ad animazioni ad hoc e un buon numero di opzioni ambientali; c'è ancora l'alone bianco che illumina gli oggetti interattivi, una volta avvicinati, ma ora abbiamo anche due livelli di "highlight" degli elementi, attraverso invasive indicazioni testuali oppure con la visuale della modalità Concentrazione. Da segnalare, poi, l'assenza della capacità di nuotare lungo corsi e condutture d'acqua, oltre all'aggiunta di uno slot dedicato all'oggetto lanciabile, per distrarre i nemici, che non deve più essere tenuto necessariamente in mano. Di sicuro, però, una delle differenze

> Una delle differenze più macroscopiche va ricercata nell'uso di arco e frecce

Per mettersi alla prova

Accanto alla campagna principale e alle sue missioni, anche la modalità sfida è un ottimo banco di prova per le caratteristiche di personalizzazione: tre scenari, ossia Villa Northerest del Barone, il bordello Casa dei Fiori e la Clinica di Moira (questa mappa, un po' assurdamente, va acquistata), possono essere affrontati con regole diverse, come la velocità di accumulo del bottino o il ritrovamento di specifici oggetti, per accedere a classifiche online fondate sui livelli di difficoltà canonici e su quelli personalizzati. In effetti, qui come nella campagna, anche solo eliminando gli aiuti a video vi accorgerete di come l'esperienza guadagni in mistero, creatività e senso di sfida.

Con la Concentrazione, che evidenzia la pericolosità dei nemici, le icone d'allerta diventano addirittura ridondanti.



più macroscopiche va ricercata nell'uso dell'arco, che quasi per una maledizione sembra destinato a rimanere irrealistico: nei primi capitoli, nemmeno con una traiettoria e una potenza perfetta si era in grado di uccidere un nemico con una freccia sola, magari in piena faccia, mentre nel nuovo Thief la morte di una guardia colpita in testa è praticamente sicura, e le mattanze sono frenate solo dal numero di frecce in faretra e dalla quantità degli avversari.

QUELLO CHE SI PUÒ FARE

Come accennato altrove, è possibile intervenire sul grado di sfida e pura accessibilità a due livelli. Anche durante una partita, dall'apposito menu HUD possiamo eliminare le icone di percorso, i testi di interazione (brutti e invasivi), gli indicatori di allerta, la mini mappa e persino la modalità Concentrazione, così da ottenere un'esperienza più longeva, più immersiva e, soprattutto nell'ultimo caso, anche più difficile. Prima di iniziare un nuovo gioco, invece, sono a disposizione sfide extra da onorare in tutte le missioni, molte delle quali coerenti con i precedenti capitoli, dall'obbligo di accumulare l'intero bottino a quello di non uccidere/neutralizzare nessuno, in una serie di opzioni che vanno dal "Ladro Classico" al "Ladro perfetto". Personalmente, almeno per il momento (alla fine del gioco c'è l'esplorazione libera, per completare lavori o missioni secondarie), ho scelto di servirmi solo delle limitazioni sull'HUD, ed è questo, a mio parere, il modo migliore di vivere l'esperienza, senza ricercare qualcosa che il nuovo Thief non può dare; anche qui, però, non ho voluto fare a meno della visuale della Concentrazione, perché ciò avrebbe eliminato dal gameplay qualsiasi riferimento al leggendario occhio meccanico. Tanto, alla fine, nulla potrebbe scalzare Thief dall'altare delle memorie, nemmeno il gioco più bello del mondo.

La selezione dell'equipaggiamento comprende ora le riserve di Concentrazione e uno slot per un oggetto lanciabile.

Possiamo eliminare icone di percorso, testi di interazione, indicatori di allerta, minimappa e persino la Concentrazione

Il bastone ha grossomodo l'efficacia della spada dei primi capitoli, ma non permette alcuna parata.

Poco contorno, ma saporito

Le missioni secondarie si dividono in due tipologie: al piano superiore di una locanda potete trovare uno strano tipo, dall'atteggiamento insieme inquietante e giocoso, che vi assegnerà una serie di quest più tosto complesse, culminanti in un'impegnativa riegrea nel quartier generale della polizia; simili avventure possono aprire nuove aree ed edifici intorno alla City, come presumibilmente faranno le future missioni dei DLC (una è già uscita, con l'esplicativo titolo "Il colpo in banca"). Commissioni più piccole, invece, possono essere acquisite da Basso, vecchia conoscenza di Garrett, e si rivelano comunque curate sul piano delle dinamiche e dei requisiti richiesti, costringendo a munirsi, a seconda del caso, di freccie a corda, chiave inglese o rinzelle.

Ogni avversario, a modo suo, fa l'occhiolino ai nemici dei precedenti episodi

Lo scasso è molto semplice, senza inquadrature interne dei meccanismi (salvo rari casi).

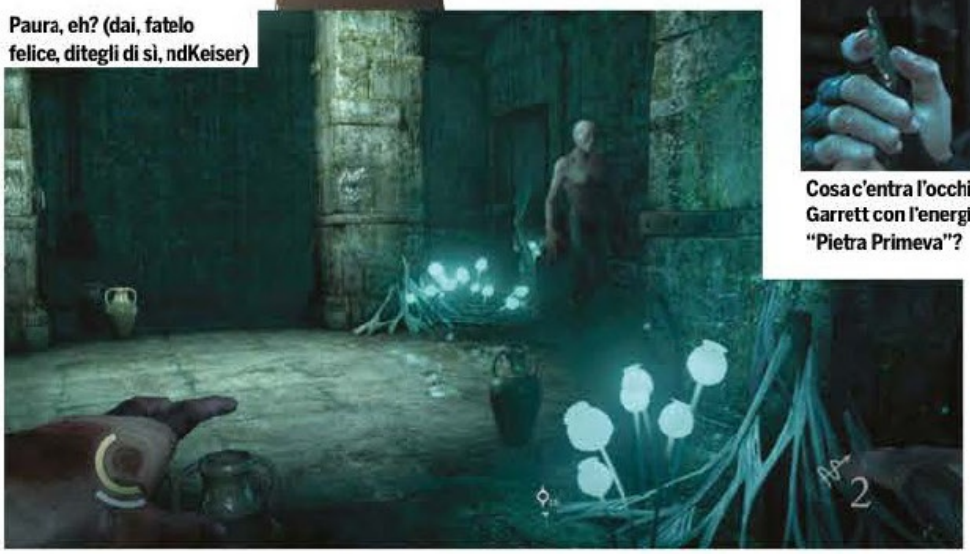
via via più acute procedendo nell'esperienza. E credetemi: probabilmente sarei impazzito, negli ultimi capitoli, se avessi scelto l'opzione per eliminare il salvataggio libero. Il gioco di Eidos Montreal è sicuramente un action game più difficile della media, anche senza masochistici interventi sulla sua struttura.

LA GUERRA DEI SENSI

Voglio chiudere su intelligenze artificiali e sistema di controllo, ovvero su due dei punti nodali di qualsiasi esperienza stealth. Nel primo caso preferisco procedere con i guanti di velluto, a meno che qualcuno, finalmente, mi mostri un esempio totalmente riuscito di AI d'azione (che non esiste, a meno di non riferirsi a logiche irrealistiche, magari bidimensionali): di sicuro dovete stare attenti alla regolazione della luminosità, per ottenere un'esperienza un filo più verosimile, perché le routine di Thief sottendono a tre livelli di visibilità, dalla luce fino al buio più totale; in quest'ultimo caso sono quasi totalmente cieche (o incapaci di vedere in completa oscurità, se il tono luminoso viene ben tarato) a un paio di metri di distanza, laddove in piena luce, invece, beneficiano di orizzonti e coni visivi sufficientemente ampi, probabilmente "memori" delle critiche ricevute nelle versioni demo. Simili parametri, esattamente come quelli sonori, cambiano parecchio procedendo nella storia, attraverso tipiche guardie cittadine, civili disarmati (la cui uccisione porta sempre al game over), balestrieri, Eletti e qualche creatura dalla

Anche quadri e librerie nascondono meccanismi.

Cosa c'entra l'occhio di Garrett con l'energia della "Pietra Primeva"?



Paura, eh? (dai, fatelo felice, ditegli di sì, ndKeiser)

Le caratteristiche da gameplay emergente risaltano con minor incisività

connotazione fantastica, con orecchie particolarmente acute. Ogni avversario, a modo suo, fa l'occhiolino ai nemici dei precedenti episodi, e non si fa scrupolo a frugare con attenzione ogni angolo dello scenario, in caso di rumori o visioni sospette, modificando i percorsi di ronda e la propria reattività durante lo svolgersi dell'azione. Il risultato non è perfetto nemmeno in Thief, sia chiaro, ma il grado di sfida è senz'altro uno dei motivi per cui ho esplorato parecchio, prima di arrivare ai capitoli finali, accumulando quasi venti ore di gioco al massimo della difficoltà tra missioni principali, compiti secondari e piacevoli "lavoretti" (posso ipotizzare una decina di ore, nel caso di una partita irragionevolmente veloce). Sul sistema di controllo sarò più veloce, perché ho trovato tutto discretamente curato, in termini di gestione della soggettiva, a parte la (tanto, anzi tantissimo) controversa scelta del tasto azione per le coperture, al posto dei comandi di lean, che si dimostra troppo costrittiva e va pure a cozzare con il sistema di interazione, per cui, magari, cercando di frugare in un cassetto potreste ritrovarvi nascosti dietro al tavolo. E state sereni, nel caso vi venga voglia di usare un pad: la selezione di item/equipaggiamento diventa più facile, e comunque la velocità di mira ha un'importanza piuttosto contenuta, a meno di non prendere il gameplay dal verso sbagliato.

Non ho voluto rinunciare al rasoio, per rubare quadri di un certo valore.

Poteva mancare un libro dai contenuti arcani e pericolosi?

Quel pizzico d'orrore in più

Una delle quest principali, contestualizzata in una misteriosa clinica, omaggia apertamente le contaminazioni orrorifiche di tutti i capitoli di Thief, le stesse che ho ricordato non troppo tempo fa in un dossier sui survival horror in prima persona. In questo caso più che mai vi consiglio di calibrare bene la luminosità del monitor ed eliminare qualsiasi indicazione a schermo, per ottenere il massimo del coinvolgimento visivo e sonoro.

Per fortuna, le sequenze della freccia in volo si attivano molto di rado.

Il metallo nelle tasche

Garrett ha immediatamente a disposizione due dei suoi attrezzi storici, vale a dire il manganello, per tramortire i nemici, e l'arco con le frecce speciali, fra cui quelle per uccidere rappresentano senz'altro la versione più "gretta"; quelle ad acqua, a corda e "monouso" sono le più utili, per spegnere a distanza fuochi (non le lampade a gas, però, molto frequenti nelle fasi finali), raggiungere posizioni elevate e attivare meccanismi da lontano; altri tipi di frecce, invece, fra fuoco, esplosioni e gas si rivelano meno silenziose, con prezzi comunque elevati e limitazioni numeriche nell'inventario. Già alla prima missione, poi, Garrett viene in possesso di un "medito" (alla fine, è un doppio salto sul muro) rampino per scalare piccoli dislivelli, mentre altri strumenti, come le pinzette per disattivare le trappole e la chiave inglese per i aprire i condotti, possono essere facoltativamente comprati dai venditori. Il cibo (in quantità un po' troppo generosa) e i fiori, infine, ripristinano rispettivamente salute e Concentrazione, e non mancano nemmeno oggetti speciali, tra portafortuna e costosi cimeli, per migliorare ulteriormente le prestazioni di Garrett.

COMMENTO

Il nuovo Thief è un valido gioco stealth, anche se diversi aspetti lo tengono lontano dalle soglie dell'eccellenza. Il fatto che rientri nel genere di partenza è di per sé una bella notizia (almeno, nel novero degli AAA dell'ultimo decennio), ma il titolo di Eidos Montreal ha anche subito un processo di innovazione non sempre necessario, dimenticando la propria icentità di maestro per seguire le gesta di un emulo eccellente come Dishonored. Ed è un peccato, dal momento che gli interventi sulle AI degli ultimi mesi si sono rivelati efficaci, e il gioco è costruito in modo piacevole in termini di atmosfera, grado di sfida e meccanismi stealth, nonostante un level design meno "emergente" dei predecessori.

- ⊕ Ottima atmosfera
- ⊕ Buon livello di sfida, per di più personalizzabile
- ⊖ Risente del tragico momento multipiattaforma
- ⊖ Crescita delle abilità poco consona allo stile dell'originale

VOTO [82]

A cura di: Alessandro "Mugo" Arndt Mucchi (alessandro.mucchi@libero.it)

High ▶ € 39,99 ▶ Assente ▶ Testo ▶ Mercury Steam/Konami ▶ konami-castlevania.com

UN VAMPIRO TRAVAGLIATO!

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2

Una base d'avventura spolverata di vendetta, un pizzico di passione, una manciata d'amore e l'immancabile bagno di sangue: il Conte Dracula è tornato, ed è più umano che mai.

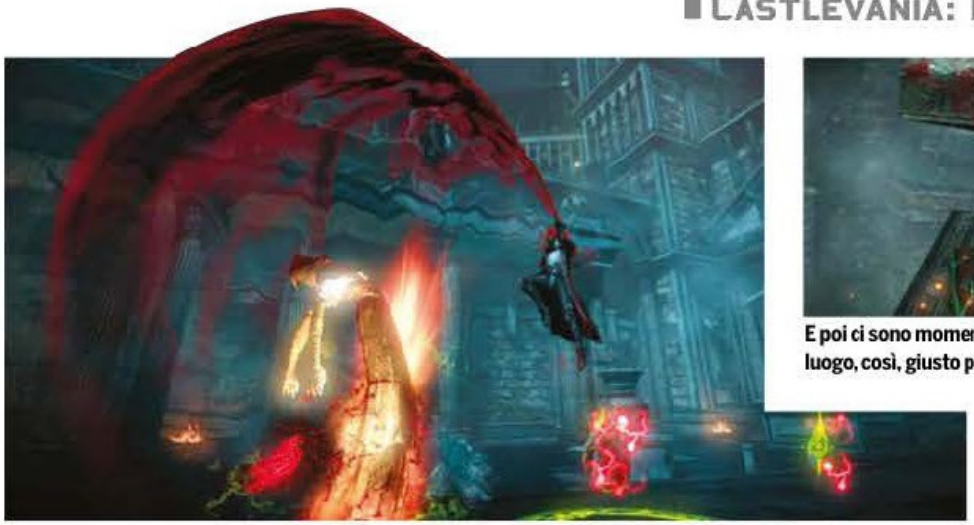
Il fatto che lo studio di sviluppo all'opera sui recenti capitoli di Castlevania, Mercury Steam, sia europeo, è evidente dalle scelte stilistiche che troviamo anche in Lords of Shadow 2. Loro sono spagnoli, terra in effetti non proprio vicinissima all'Est Europa di riferimento per i vampiri, ma nonostante la distanza geografica riescono a creare un impatto estetico con alcuni scorci decisamente piacevoli ed evocativi. Perché partiamo subito dalla direzione artistica, vi domanderete? Perché, come forse avrete già intuito sbirciando il voto, non è che il resto del pacchetto risulti poi particolarmente convincente. Ma andiamo con ordine, e valutiamo con metodo la nuova avventura del Conte Dracula.

Non è tanto lo stato del veicolo, è proprio il fatto di avere due poligoni messi in croce a lasciare perplesso il non morto.

DOV'È IL TUO DIO ADESSO?

Novello Lucifero, angelo decaduto, Gabriel Belmont cambia nome e si aggira con tanto di mantello rosso facendosi

ANGELO DECADUTO, GABRIEL BELMONT CAMBIA NOME E SI AGGIRA FACENDOSI CHIAMARE DRACULA, DRACUL, IL DRAGO



E poi ci sono momenti tra il comico e il fuori luogo, così, giusto per spezzare il ritmo.

SULLA CARTA NON MANCANO LE OPZIONI OFFENSIVE, MA CI SI RITROVA A UTILIZZARE SEMPRE LE DUE COMBO PIÙ EFFICACI

Ogni tanto ci si ritrova all'aperto, e si gode di vedute di grande atmosfera.

chiamare Dracula, dracul, il drago. Il balzo dalla parte dei cattivi è da imputare nientemeno che a Satana, per il quale è scattata l'ora X dell'apertura dei cancelli infernali, con annessa marea di demoni a rovesciarsi nella nostra dimensione. Come se non bastasse, se il male ultraterreno non fosse sufficiente per mettere in difficoltà il nostro eroe, ecco che ci si mette pure quello terreno a far danni, nella persona (giuridica) di una compagnia farmaceutica senza scrupoli. L'avventura si svolge infatti a cavallo tra i giorni nostri e una dimensione onirica, attingendo a piene mani dai due mondi: va detto che le fasi ambientate nel presente non risultano particolarmente indovinate, soprattutto sul fronte della caratterizzazione, dove si sente il peso di un'occasione mancata che avrebbe potuto darci una produzione da ricordare negli annali. Le promesse di minore linearità del mondo di gioco, infatti, vengono acchiappate da un level design tutto corridoi e arene e incanalate in un continuo flusso di contenuti che, raramente, si concede una boccata d'aria per un po' di backtracking nemmeno troppo ispirato. Partiamo infatti privi di tutti poteri che ci aspetteremmo dal conte transilvano, per poi inseguirli attraverso il mondo di gioco aprendoci via via la strada grazie alle facoltà riconquistate. L'arma principale lascia presto il passo alle due alternative offensive concesse dalla Spada del Vuoto e dagli Artigli del Caos, lama succhiavita la prima, capaci di spaccare gli scudi i secondi. Complementari sono gli attacchi a distanza, congelanti per la spada e distruttivi per gli artigli, che però vengono chiamati in causa in occasioni fin troppo telefonate: si congela una cascatella per renderla percorribile, o si spaccano due sigilli a una porta, poco di più. La sete di vendetta del nostro Dracula lo porta a far brandelli di tutto quanto gli si pari davanti, dai demoni ai messi del Signore, tramite un sistema di combattimento che non convince appieno. Sulla carta non mancano le opzioni offensive, con diverse combo, un sistema di potenziamenti delle mosse e il solito assortimento di parate, attacchi aerei e spezza difese, ma purtroppo ci si ritrova a utilizzare sempre le due combinazioni più efficaci, che di fatto rendono superfluo tutto il resto. L'attacco base e quello ad area, infatti, sono in grado da soli di gestire pratica-

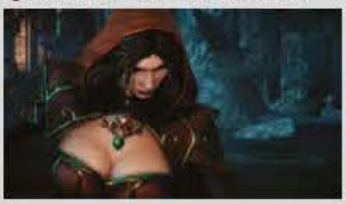
Potremmo fare un quiz su quali VG ormai non propongano una sezione su un treno in corsa.

LAKITU IN TRANSILVANIA

Qualcuno tra voi ricorderà il caro Lakitu, personaggio di Super Mario che nel capitolo per Nintendo 64 offriva al giocatore il controllo della telecamera. Devono essersi ricordati di lui anche in Mercury Steam, che in questo secondo episodio propongono una telecamera libera. Da un lato la cosa aiuta l'esplorazione e permette di apprezzare scorci niente male, ma dall'altro non aumenta particolarmente la chiarezza degli scontri, e soprattutto rivela un mondo con texture non sempre convincenti.

DOLCE STIL NOVO

Ad avventura inoltrata al nostro Dracula capita anche di sfoggiare le sue doti da sciupafemmine. Incontra infatti in rapida successione due figure femminili che sembrano rappresentare gli archetipi della letteratura italiana rinascimentale. Da un lato la procace Carmilla, vampira tutta curve (di cui abbiamo una diapositiva) che fa perdere la bussola al Principe delle tenebre manco fosse un adolescente in piena tempesta ormonale, e dall'altro tanto gentile e tanto onesta pare Marie, moglie defunta del protagonista che col suo vestito bianco sembra un chiaro riferimento alla Beatrice dantesca. Nel giro di due minuti due, il Conte mette le mani su entrambe, perdendosi prima nel morbido abbraccio della vampira, e poi nell'apollineo sguardo della donna che lo ha a cuore.



La Spada del Vuoto risolve tutti i mali: una mezza dozzina di colpi e la vita è di nuovo piena.

mente ogni frangente, e le combo più evolute non risultano più di tanto rilevanti in combattimenti dove bastano parata e schivata. Funziona meglio l'alternanza tra le due armi secondarie resa necessaria dal tipo di nemici proposto: ci sono scontri nei quali si continua a saltare tra le armi per rompere le difese, recuperare vita, e finire i malcapitati con la nostra frusta base, l'unica che non consuma risorse. Spada e artigli, infatti, richiedono per il loro funzionamento la disponibilità delle rispettive energie, recuperabili raccogliendo i globi di sangue lasciati cadere dai nemici, o tramite l'interazione con alcuni specifici altari.

A corto di vita? Ci pensano queste statue sparse per il mondo a riempirvi per bene.

SOLO ME NE VO IN CITTÀ

Le fasi tra le fredde e sanguinolente mura del castello del Conte sono senza dubbio le più indovinate, vuoi per la migliore realizzazione delle ambientazioni, vuoi per un'atmosfera generalmente più coinvolgente. Quando invece siamo a spasso nel presente, ecco che l'atmosfera si perde un po' nei desertici scenari, e la realizzazione tecnica mostra il fianco alle critiche a causa di alcuni elementi che non possono che essere qualificati come insufficienti. I modelli poligonali delle vetture parcheggiate, per esempio, sono proprio brutti, e inspiegabilmente insormontabili per un personaggio che salta agilmente dal quarto piano di un palazzo. Se le macchine sono indistruttibili, ogni tanto c'è qualche elemento che si lascia spaccare, anche se è decisamente raro trovarci dentro alcunché di interessante. E poi c'è il fatto dei poteri a targhe alterne, che si inserisce nelle poco riuscite fasi stealth. Ci sono frangenti nei quali veniamo inspiegabilmente e molto, molto fastidiosamente privati di ogni capacità offensiva. Niente più spada, niente più artigli, ma solo la possibilità di lanciare ai nemici un vortice di pipistrelli per incapacitarli momentaneamente. Non si capisce bene dove gli sviluppatori siano voluti andare a parare con l'inserimento di una componente stealth priva di persona-

CI SONO FRANGENTI IN CUI VENIAMO FASTIDIOSAMENTE PRIVATI DI OGNI CAPACITÀ OFFENSIVA

A un certo punto c'è anche il momento buddy-movie.

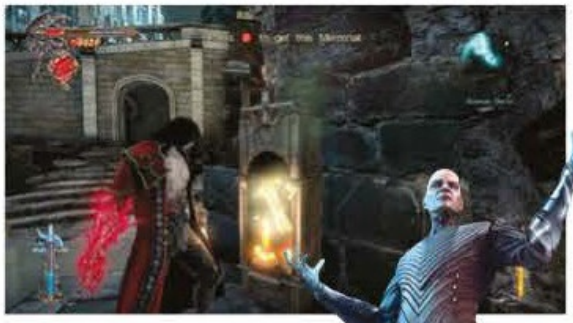
GLI OSTICI BOSS, A VOLTE GIGANTESCHI, A VOLTE MENO, COSTRINGONO A UTILIZZARE QUANTE PIÙ TECNICHE POSSIBILE

CONOSCI IL TUO NEMICO

I nemici che ci vengono presentati non sono poi tanto differenti gli uni dagli altri. Sia che si tratti di demoni infernali o di androidi soldato, le loro routine comportamentali non sono molto particolareggiate. C'è quello che alza gli scudi, quello che si solleva dal terreno, e quelli piccolini che si gettano nella zuffa. Ogni tanto se le danno pure tra di loro, lasciando che il Conte piombi sui superstiti con tutto il suo carico di vampiriche frustate.

Alla vostra sinistra un esemplare di topus vampiricus, l'emblema delle noiose fasi stealth.

lità, che al massimo chiede al giocatore di trasformarsi in topo per la risoluzione di semplici e ripetitivi puzzle ambientali. Non abbiamo la mobilità di quell'altro pipistrello, Batman, e non abbiamo le opzioni offensive di Snake, possiamo solo aggirare i nemici e tutt'al più possederne il corpo per attivare interruttori altrimenti bloccati. La cosa che irrita maggiormente, come detto, è l'essere privati della stragrande maggioranza delle opzioni, come a dire che lo scontro sarebbe inutile, vista la superiorità delle nerborute guardie armate, persino per il Principe delle tenebre (o che, al contrario, sarebbe troppo facile – in ogni caso è un problema, ndKeiser). Per fortuna queste fasi non sono poi così numerose, e una volta capito il meccanismo si fa alla svelta a superarle per tornare ai più riusciti combattimenti, e magari aprirsi la strada verso uno degli ostici boss. Questi ultimi, a volte giganteschi, a volte di dimensioni ragionevoli, hanno saputo convincerci per il livello di sfida proposto e le soluzioni ideate dagli sviluppatori per portare il giocatore ad utilizzare quante più tecniche possibile, anche quelle meno interessanti come la scalata. In alcuni punti predeterminati, sparsi per il mondo di gioco, verremo chiamati ad arrampicarci lungo percorsi verticali non sempre divertenti, ma comunque utili per spezzare un po' il ritmo e magari per scovare qualche collezionabile nascosto, così da aumentare le nostre riserve massime di vita ed energia magica. Completano l'offerta alcuni Quick Time Event tutto sommato trascurabili (e per fortuna disattivabili dal menu), nonché la possibilità di collezionare descrizioni di nemici e personaggi, per tuffarsi meglio nella storia.



Dal punto di vista tecnico il titolo Mercury Steam è sembrato schizofrenico, almeno per quanto riguarda la bontà della realizzazione: le fasi più tradizionali si difendono bene grazie a interni ben realizzati ed evocativi, mentre quelle ambientate ai giorni nostri lasciano un po' il tempo che trovano, con costruzioni blande e prive di personalità. Ben fatte le animazioni facciali dei personaggi, particolarmente buono il comparto sonoro, impreziosito da un gradevole doppiaggio inglese e da musiche varie e di grande atmosfera. Discreta la longevità, che si attesta tra le quindici e le venti ore, a seconda di quanto si ha voglia di esplorare e di quanto si riesca a rimanere pazienti di fronte alle moltissime scene d'intermezzo. C'è poi sempre l'ultimo livello di difficoltà che si sblocca solo al termine del primo playthrough, perfetto per chi è alla ricerca di una sfida assai più impegnativa.

E poi scatta l'amore, che comunque è sempre un bel momento, anche per un vampiro.

COMMENTO

Dopo un primo capitolo tutto sommato divertente, e un positivo passaggio su 3DS, la serie Lords of Shadow torna in questo secondo episodio con luci ed ombre. Abbiamo trovato un gameplay ripetitivo e poco stuzzicante, viziato da un sistema di combattimento che non premia la sperimentazione, e da una realizzazione tecnica altalenante. Dal punto di vista narrativo non possiamo dirci completamente soddisfatti a causa delle inspiegabili derive da teen-romance che travolgono il Conte. Molto più riuscita e convincente la direzione artistica, ma il quadro generale è comunque poco più che sufficiente.

- ⊕ Artisticamente indovinato
- ⊕ Colonna sonora di buon livello
- ⊖ Sceneggiatura sottotono
- ⊖ Sistema di combattimento poco coinvolgente

VOTO [65]

A cura di: Aurelio "Aucool" Magilone (magilone.a@gmail.com)

Mid ▶ € 29,99 ▶ Stesso PC ▶ Testo ▶ Traveller's Tales/Warner Bros. ▶ videogames.lego.com

TGM BRONZE AWARD

È MERAVIGLIOSOOOO!

THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

"Everything is awesome / everything is cool when you're part of a team / everything is awesome / when we're living our dream" - Tegan & Sara

PURO "FAN SERVICE" A USO E CONSUMO DI CHI HA AMATO IL FILM DI PHIL LORD E CHRISTOPHER MILLER

Uno dei principali vantaggi derivanti dallo scrivere per una rivista cartacea risiede nel beneficiare di tempi più dilatati (ma nemmeno tanto, lo so) (ah ecco, ndKeiser) rispetto a quelli frenetici imposti dal web. Questo significa anche poter ponderare le proprie opinioni con la giusta calma e, perché no, confrontarle con quelle di altri giocatori. Nel caso di The LEGO Movie Videogame i pareri dei buongustai che lo hanno provato sono contrastanti. Alcuni lo hanno apprezzato, esaltandone la capacità di riprendere lo spirito del film, mentre altri lo hanno giudicato come l'ennesimo tie-in di bassa lega. Del resto parliamo di quello che oltreman ca definirebbero come puro prodotto di "fan service", un titolo realizzato a uso e consumo di chi ha amato il capolavoro (ebbene sì) firmato da Phil Lord e Christopher Miller, e come tale verrà giudicato. In altre parole, se non appartenete alla categoria vi suggerisco vivamente di tenervene alla larga,

Attraverso questi portali sarà possibile passare da un mondo all'altro del Lego-verso.

EMMET E LA SUA CRICCA DI MAESTRI COSTRUTTORI DOVRANNO ESPLORARE I MEANDRI DEL CUBETTOSO MONDO DEL FILM

perché su di voi non potrebbe esercitare alcuna attrattiva. In realtà sarebbe più opportuno che vi decideste a espiare il vostro peccato e recuperare una delle commedie più genuinamente divertenti degli ultimi anni, ma di questo avremo modo di parlare nel box apposito.

COME AL CINEMA

The LEGO Movie Videogame ripercorre pedissequamente le vicende raccontate dal lungometraggio animato al quale é ispirato, introducendo i quindici livelli in cui si articola con spezzoni presi di peso dalla pellicola (una chicca mica male, in attesa del Blu-ray). Avremo il compito di guidare Emmet Brickowski e la sua cricca di Maestri Costruttori fra i più reconditi meandri del cubettoso universo ammirato al cinema, con il compito di sventare i piani del perfido Lord Business. Le varie location – dalla cittadina di Bricksburg al Paese dei Cucù, passando per il Vecchio West e la nave del gigantesco Barbacciao – saranno completamente esplorabili e fungeranno da hub da cui selezionare le diverse missioni. Nonostante siano di dimensioni ridotte e non presentino spunti degni di nota in termini di gameplay, girovagare al loro interno risulta divertente anche solo per perdersi alla ricerca dei segreti di cui sono costellate. Vanno considerate alla stregua di quel che sono, simpatici sandbox ove sbizzarrirsi provando diversi veicoli disponibili, devastando tutto il devastabile e facendo sfoggio dei bizzarri personaggi bonus faticosamente sbloccati. Esplorarle da cima a fondo sarà inoltre l'unico modo per reperire i collezionabili nascosti al loro interno (i famigerati blocchetti dorati).

BLOCCO SU BLOCCO

Le missioni vere e proprie propongono la collaudatissima struttura da action-platform già apprezzata negli altri titoli a tema LEGO sviluppati da Traveller's Tale. Come da tradizione, potremo contare su un manipolo di un massimo di otto avventurieri, assumendo il controllo diretto soltanto di uno solo di loro, con gli altri affidati alla CPU che, in linea di massima, si limiterà a seguirci e a reagire alle minacce più impellenti. Sarà sufficiente la semplice pressione di un tasto per scegliere l'eroe, in modo da sfruttare le sue abilità speciali. Qualche esempio pratico? Emmet è in

WORKING CLASS HERO

The LEGO Movie racconta la storia di Emmet Brickowski, uno dei molti abitanti della ridente cittadina di Bricksburg. Una persona come tante che fischietta allegramente il tormentone del momento ("È meraviglioso!", o "Everything is awesome!" nell'originale), guarda gli stupidi show trasmessi dalla televisione ("Dove sono i miei pantaloni?") e segue con precisione svizzera le istruzioni impartite dall'amorevole Presidente Business. Nonostante sia di una cordialità a tratti eccessiva con chiunque incontri, è così insopportabilmente normale da risultare anonimo. In realtà il buon Emmet è "quello Speciale", la più importante, talentuosa, interessante e straordinaria persona dell'intero universo. Almeno così è stabilito dalla Profezia enunciata dal mago Vitruvius, che conferisce questo titolo a chi ritrova il Pezzo Forte: un manufatto dall'apparenza innocua, un piccolo blocco rosso che rappresenta l'unica speranza per salvare il mondo dalla minaccia del Kragle, arma di distruzione di massa custodita dallo stesso Presidente Business, ben più malvagio di quanto la sua aria bonaria faccia supporre. Così il nostro protagonista, volente o nolente, da semplice operaio si trova a vestire i panni dell'eroe, nonostante non abbia capacità tali da giustificare la fiducia che i Maestri Costruttori ripongono in lui. La brillante ironia del film verte in massima parte su questo contrasto, proponendo gag semplicemente esilaranti e, nonostante la pellicola si faccia portatrice di una morale eccessivamente buonista (tutti, credendoci, sono speciali) risulta così irresistibilmente adorabile da strappare un sorriso anche ai più burberi. Il merito è di una scrittura brillante, in particolar modo per quanto riguarda la caratterizzazione del cast di personaggi, e di un ritmo serrato che non lascia spazio alla noia nemmeno per un secondo. Dulcis in fundo, la resa estetica è di una magnificenza straordinaria, complice il riuscito mix fra animazioni in stop-motion e computer grafica di prima qualità (io, di mio, ci aggiungo anche l'irresistibile quantità di costruzioni che si affastellano sullo schermo, una più bella dell'altra, il trionfo della fantasia di chi gioca con i LEGO, roba che mi toccherà rivedermi tutto il film un fotogramma alla volta, ndKeiser).

NA NA NA NA NA NA NA NA NA NA NA NA NA NA BATMAN!!!

grado di perforare i blocchi di cemento con il trapano, Wildstyle (e in generale i personaggi del gentil sesso, ndKeiser) riesce a spiccare balzi poderosi per raggiungere luoghi inaccessibili agli altri, mentre Batman può avvalersi del suo famigerato rampino. All'atto pratico, l'uso di questi poteri si rivelerà indispensabile per superare gli innumerevoli enigmi ambientali che ostacoleranno il nostro cammino. Su questo fronte il gioco propone una sfida interessante, complice una discreta varietà di situazioni e la composizione sempre diversa della squadra al nostro comando. Potremmo rimproverargli l'eccessiva tendenza a guidarci in modo fin troppo esplicito verso la soluzione appena si incontrano le prime difficoltà, ma va ribadito che si tratta di un titolo pensato in primis per un pubblico di giovanissimi. Inoltre, non è tanto il livello di sfida più o meno elevato a renderlo divertente: nel 99% dei casi non dovremo fare altro che raggiungere una determinata costruzione, distruggerla e utilizzare i LEGO per costruirne una nuova che ci permetta di arrivare alla zona successiva. Quello che lo rende così godibile sono gli astrusi passaggi da compiere per raggiungere l'obiettivo preposto che, in particolar modo nelle fasi più avanzate, richiedono di dar vita a complesse coreografie sfruttando le peculiarità del nostro folle gruppo di sbandati. In contrasto con l'ottima realizzazione dei puzzle, le fasi di combattimento peccano per la loro totale mancanza di profondità. In sostanza, per avere ragione delle offensive avversarie non dovremo fare altro che schiacciare selvaggiamente il tasto preposto all'esecuzione degli attacchi. Il discorso cambia soltanto nelle pseudo "boss fight" con i nemici più caparbi, che ci imporranno di individuare il loro punto debole prima di

GIOCO DI SQUADRA

Uno degli aspetti che ho maggiormente apprezzato di The LEGO Movie Videogame è la possibilità di godersi l'avventura in co-op locale, una feature piuttosto difficile da trovare nelle produzioni odierne. Fra l'altro, il secondo giocatore potrà unirsi alla partita in ogni momento e, similmente, potrà abbandonarla senza comprometterne lo svolgimento. L'esperienza è resa ancora più gradevole dallo split-screen dinamico, ovvero della divisione automatica dello schermo in due parti se i personaggi controllati dai giocatori risultano troppo distanti l'uno dall'altro. Peccato solo per l'assenza di una analoga modalità online, ma ormai ci abbiamo (ahimé) fatto il callo, e rinunciato a sperare di poterla prima o poi provare.

IN CONTRASTO CON GLI OTTIMI PUZZLE, LE FASI DI COMBATTIMENTO PECCANO PER LA TOTALE MANCANZA DI PROFONDITÀ

Il Paese del Cucù in tutto il suo blocchettoso splendore.

Gears of War ci fa un baffo.

Lo ammetto, questa scena mi ha gasato in maniera assurda.

Tutti insieme: "Everything is Awesoooooome!"

poterli mettere KO. Di tutt'altra pasta le sezioni platform che, pur non spiccando per originalità, sono caratterizzate da un level design di assoluto pregio. Meritano un plauso anche le sequenze da action duro e puro, tanto lineari quanto sopra le righe (un esempio su tutti, la fuga in moto dagli sgherri di Poliduro): sono proprio queste ultime a restituire sensazioni vicine a quelle trasmesse dal film, riuscendo a far brillare gli occhi anche ai bambini un po' cresciuti come quel pensionato del sottoscritto.

BELLO E IMPOSSIBILE

Normalmente, all'interno delle mie recensioni, non amo soffermarmi sull'analisi dell'aspetto grafico del gioco di turno, ma in questo caso faccio volentieri un'eccezione. The LEGO Movie Videogame beneficia di un engine estremamente leggero ma, nel contempo, capace di un impatto davvero notevole, soprattutto alle risoluzioni più elevante. Il pelo nell'uovo, come potete osservare dalle immagini, è un filo di aliasing di troppo che viene limato solo in parte attivando l'apposito filtro, ma a cui durante le partite non si fa più di tanto caso. Per il resto, la direzione artistica e la fedeltà con cui sono stati riprodotti i luoghi e i personaggi ammirati sul grande schermo sono da applausi a scena aperta. Andando a tirare le somme, siamo di fronte a una produzione con tutti i crismi, coinvolgente e priva di momenti morti (anzi!) durante le circa sette ore indispensabili per giungere al delizioso epilogo. Personalmente, come ciliegina sulla torta, avrei adorato l'inclusione di un'enciclopedia in-game dove ammirare i modelli poligonali dei vari protagonisti, ma è forse chiedere troppo. Infine, a malincuore devo segnalare alcuni bug che, spero, verranno risolti a breve da una patch correttiva: in più di un'occasione mi è capitato che il personaggio da me controllato si bloccasse senza motivo apparente, incapace di muoversi, imponendomi di riavviare il gioco. Niente di irreparabile, ma essere costretti a ripetere un livello intero per un inconveniente simile può generare comprensibile fastidio.

Non sono solito apprezzare il classico livello sottomarino, ma quello di The LEGO Movie è dannatamente divertente.

A PORTATA DI MANO

Da padre-padrone della Mobile Machine non posso esimermi dal segnalarvi "The LEGO Movie Experience", app ufficiale del film per Android e dispositivi iOS. Al suo interno sono disponibili un gran numero di immagini, video e curiosità relativi al lungometraggio, al videogioco stesso e ai meravigliosi playset a tema. Inoltre, c'è la possibilità di creare una minifigure personalizzata in versione LEGO da salvare su smartphone o da condividere online. Infine, al suo interno troviamo anche lo sfizioso minigioco "Rompi i Mattoncini", che altro non è che un clone sui generis dell'intramontabile Bejeweled. La presenza di una piccola sezione "jukebox" dove poter ascoltare la colonna sonora della pellicola l'avrebbe resa la companion app definitiva. Considerato che è gratuita, non ci si può comunque lamentare.

COMMENTO

The LEGO Movie Videogame è un ottimo tie-in che farà indubbiamente la gioia di chi ha apprezzato il film a cui è ispirato. L'ormai collaudato mix action-platform proposto risulta convincente su tutta la linea, con una menzione d'onore per i simpatici enigmi ambientali che rappresentano il marchio di fabbrica dei titoli realizzati da Traveller's Tale. L'eccessiva linearità di alcune sezioni e la scarsa profondità del sistema di combattimento minano solo in parte l'appeal di un prodotto che mi sento di consigliare senza remore.

- ⊕ Incarna alla perfezione lo spirito del film
- ⊕ Diverte senza venire mai a noia
- ⊕ Un gozzilione di collezionabili da sbloccare
- ⊖ Fin troppo "guidato"

VOTO [80]

LA DIREZIONE ARTISTICA E LA FEDELTÀ CON CUI SONO STATI RIPRODOTTI I LUOGHI E I PERSONAGGI DEL FILM SONO DA APPLAUSI A SCENA APERTA

A cura di: Danilo "Dan Hero" Deliafrana (danilo.deliafrana@gmail.com)

Mid ▶ € 27,99 ▶ Internet ▶ Assente ▶ Adhesive Games/Meteor Entertainment ▶ playhawken.com

TGM GOLD AWARD

LOCK ON!

HAWKEN

Dopo il dovuto rodaggio Hawken alza la testa, entrando nella premiata scuderia Steam. Ne sarà valsa la pena?

In un futuro andato a rotoli, un pianeta colonizzato è sul punto del tracollo a causa dell'eccessivo sfruttamento delle sue risorse. Come il buon senso suggerisce, la soluzione migliore è combattere per quel che resta a bordo di giganteschi robot. E con questo abbiamo già detto più del necessario riguardo al background di Hawken, fortunato figlio di Khang le, John Park e Christopher Lalli, ovvero i ragazzi dietro all'etichetta indie Adhesive Games. Sopraffino frutto della passione per i classici del genere, come Mechwarrior o Heavy Gear, Hawken debutta alla fine del 2012 in tutto il suo robotico splendore grazie al mix tra l'Unreal Development Kit e un'innegabile dote di talento. Ora è su Steam, giocabile con accesso anticipato. I vecchi piloti di mech potranno rimettersi gratuitamente ai comandi del loro mech sulla piattaforma di Valve, mentre chiunque voglia provare il gioco durante questo periodo lo potrà fare comprando uno dei due bundle d'ingresso, comprendenti un certo numero di robot

Stemmi, camo e colori sono acquistabili con soldi veri, ma qualcosina si ottiene anche livellando il robot.

CONCLUSO IL PERIODO DI ACCESSO ANTICIPATO, HAWKEN TORNERÀ A ESSERE UN GIOCO COMPLETAMENTE GRATUITO

NON C'È SIMULAZIONE E GLI SCONTRI SONO RAPIDI E ADRENALINICI, CON POCHI INDICATORI DA TENERE D'OCCHIO

già sbloccati, armi, opzioni di personalizzazione e valuta virtuale da spendere a piacimento. Concluso il periodo di accesso anticipato, Hawken tornerà ad essere completamente gratuito.

TUTTO DISINTEGRA QUANDO GLI GIRANO

Hawken è un FPS esclusivamente multigiocatore dove si combatte alla guida di giganteschi robot. Non c'è traccia di simulazione e gli scontri sono rapidi e adrenalinici, con pochi indicatori da tenere d'occhio nel tripudio di esplosioni e carcasse di metallo contorto. Il più importante è probabilmente il surriscaldamento: non esistono munizioni, ma le due armi in dotazione a ogni robot mandano in ebollizione l'apposito indicatore se usate in continuazione, rischiando di lasciare i piloti dal grilletto facile senza difese proprio sul più bello. Poi c'è il carburante, che si esaurisce ogni volta che si accelera, ci si solleva da terra o si scatta lateralmente per evitare il fuoco nemico; si rigenera col tempo, ma rimanere a secco durante un duello equivale a ridursi a facile bersaglio. Queste poche nozioni, unite all'energia ripristinabile da un droide riparatore in un periodo di assoluta vulnerabilità, garantisce un sottile ma appagante livello di strategia ai violenti scontri di Hawken. Sono quindi comuni gli approcci mordi e fuggi e il lavoro di squadra per fornire supporto, e coprire i compagni diventa spesso una necessità. A completare il quadro ci sono le abilità speciali, proprie di ogni robot. Il primo modello su cui si mette le mani, squallido oltre ogni limite nel suo abitacolo stile televisore (con tanto di tergicristallo), può usare ad esempio del refrigerante per azzerare istantaneamente l'indicatore di surriscaldamento e continuare a fare fuoco a oltranza, mentre il Rocketeer si trasforma in una postazione di fuoco, sacrificando enormemente l'agilità e rendendosi vulnerabile agli attacchi alle spalle, guadagnando nel frattempo una consistente resistenza a quelli frontali.

E MACH PATROL CI PORTA

Con il passaggio a Steam è stata rivista la meccanica con cui allargare la propria collezione di robot: prima si ottenevano avanzando di livello, adesso devono essere comprati con la moneta in-game. A tal proposito, Hawken offre due tipi di valuta virtuale: gli Hawken Credit si guadagnano semplicemente giocando e permettono l'acquisto di buona parte del catalogo, dai singoli mech agli oggetti che, mano a mano, saranno disponibili salendo di livello nella nostra carriera di pilota. I Meteor Credit si ottengono invece tramite soldi veri e aprono le porte a ogni cosa, compresi tutti gli extra con cui personalizzare i robot come colori, pattern decorativi o stemmi. Tirando le somme, giocando e accumulando pazientemente

HAWKEN THE MOVIE! ... ?

Hawken è entrato tanto violentemente nell'universo nerd da guadagnarsi una una serie di cortometraggi sul web diretti da Jerry O'Flaherty, il direttore artistico della serie Gears of War. O almeno è quello che vorremmo tutti, dato che il trailer è uscito ben due anni fa e potete trovarlo agilmente su youtube. Se non se ne farà nulla potremo comunque rifarci con il film per il grande schermo, poiché la DJ2 Entertainment ha messo le mani sui diritti già nel 2011. Si vocifera di Scott Waugh alla regia, già responsabile del prossimo film di Need for Speed. Se il buon giorno si vede dal mattino, non terrei il fiato sospeso (beh dai, non è ancora uscito, non essere disfattista a priori! ndKeiser)...

Aah, che pacchia comprare un bestione come l'Incinerator con i crediti del Keiser! (eh, ndKeiser)

L'arrivo di un boss è sempre un momento catartico.

Dopo ogni scontro i vincitori posano per la stampa, esibendo spesso ologrammi di vittoria e improvvisando robotici saluti.

Grafica d'impatto: merito anche del buon uso del colore.

Hawken Credit è possibile sbloccare tutto quello che serve per vivere l'esperienza offerta da Hawken senza particolari limitazioni, mentre gli elementi puramente cosmetici saranno appannaggio di chi vorrà spendere qualche euro in più. Costoro potranno inoltre evitare il lungo processo di grind per mettere immediatamente le mani sui robot desiderati: un buon compromesso che consente a tutti di godere appieno del gioco, scegliendo come meglio disporre di tempo e/o finanze.

CORRI RAGAZZO LAGGIÙ, VOLA TRA LAMPI DI BLU

Sebbene gli sviluppatori di Adhesive Games avessero originariamente manifestato il desiderio di implementare una modalità per giocatore singolo in Hawken, il titolo è godibile solo online in compagnia di altri piloti virtuali. Accantonate le canoniche modalità deathmatch a squadre o uno contro uno, il gioco offre alcune varianti piuttosto gustose. Missile Assault vede due squadre intente a conquistare e mantenere il dominio su tre piattaforme di lancio, che invieranno costantemente missili contro la base nemica. In Siege, invece, occorre accumulare energia da tre punti nevralgici per lanciare una nave da guerra alla volta della base nemica, occupando nel frattempo un struttura dotata di cannoni terra-aria, così da garantire la supremazia aerea ai propri incrociatori e magari tirare giù quelli della squadra avversaria prima che facciano danno. Ultima, ma non per importanza, Horde permette finalmente di collaborare contro la CPU, che genererà ondate progressive di droni volanti e robot. Ogni cinque round è la volta di affrontare un boss, ovvero un mech particolarmente robusto che non andrà giù senza un buon lavoro di squadra. I nemici abbattuti frutteranno energia con cui potenziare attacco, difesa e migliorare il sistema di raffreddamento per affrontare al meglio la difficoltà crescente. Ogni modalità consente di accumulare punti esperienza per il pilota e il mech utilizzato: il primo avrà accesso all'acquisto di oggetti da schierare un battaglia (solitamente un utilizzo per respawn) come torrette o scudi, mentre aumentando il rango della macchina da guerra si potranno sbloccare armi, parti alternative o altre ottimizzazioni, necessarie per guadagnare bonus passivi e personalizzare nel dettaglio il robot. Considerando che attualmente Hawken offre oltre una dozzina di differenti mech, la potenziale longevità schizza alle stelle per chi si farà prendere tanto da volerli potenziare tutti quanti.

IL TITOLO È GODIBILE SOLO ONLINE IN COMPAGNIA DI ALTRI PILOTI VIRTUALI

Se il vostro computer è abbastanza muscoloso da supportare PhysX, le mappe saranno ancora più belle.

SE SEI NEMICO TREMA È GIÀ FINITA

Hawken si presenta benone graficamente, mettendo sul piatto un motore performante e scalabile che fa il suo sporco lavoro anche senza ambire alle impostazioni ultra. Merito del colpo d'occhio offerto dalle otto mappe, particolarmente apprezzabili dall'alto, magari svolazzando alla ricerca di punti strategici da cui bersagliare i nemici. Alcune arene tendono ad assomigliarsi un po' troppo l'un l'altra (dopotutto lamiere arrugginite e palazzi devastati non brillano per varietà) ma generalmente sono sufficientemente articolate, con una buona dose di dedali e passaggi nascosti, fonda-

SO YOU WANNA BE A MECHWARRIOR...

Hawken ti piace, ma vorresti un simulatore di robot il più completo possibile? Ottimo, giusto il tempo di scucire la grana per il primo modello di Xbox e per una copia di Tekki/Steel Battalion, meraviglia del 2002 firmata Capcom che ci mette alla guida di svariati robot grazie a un controller cidopico, composto da doppia cloche, pedaliera e una miriade di pulsanti e led lampeggianti. Trovarlo completo di scatola e di tutta la ghiottissima dotazione è un'impresa, specie nella versione originale giapponese: ho pagato la mia copia circa centocinquanta euro all'uscita, ma adesso il prezzo levita attorno ai seicento: tra un po' costerà più di un mech vero!

HAWKEN SI PRESENTA BENONE GRAFICAMENTE, METTENDO SUL PIATTO UN MOTORE PERFORMANTE E SCALABILE

SCONTRO TRA TITANI

L'alternativa a Hawken esiste, e si avvale per giunta di una licenza prestigiosissima. MechWarrior Online ha debuttato in sordina verso la fine dell'anno scorso, sviluppato dai Piranha Games. Si basa ovviamente sull'universo BattleTech, creato da FASA nel lontano 1984 e divenuto oggetto di culto per ogni yankee appassionato di robot giganti. Nonostante una presentazione brillante il gioco è ancora acerbo, carente nella varietà e nelle mappe. Manca sopratutto la desideratissima modalità Community Warfare, in cui i giocatori potranno unirsi a una fazione di mercenari e influenzare con le loro vittorie l'andamento di una guerra su vasta scala. Hawken, insomma, sotto il profilo contenutistico vanta al momento un vantaggio di tutto rispetto.

mentali da padroneggiare per avere un vantaggio strategico sul nemico. Il sonoro non è altrettanto esaltante, tra esplosioni, servomotori e comunicazioni radio piuttosto dozzinali. La parte da leone spetta però alla giocabilità, con il suo invidiabile bilanciamento tra azione al fulmicotone e profonda personalizzazione "dietro le quinte", che rende il gioco adatto veramente a tutti. È un po' antipatica l'interfaccia non particolarmente chiara, che sta generando una – involontaria & esilarante - serie di fraintendimenti sul forum ufficiale, specialmente tra gli utenti storici, trapiantati contro la loro volontà nell'universo di Steam; in questo caso la pratica, unita agli aiuti facilmente reperibili sul sito, basta a chiarire ogni dubbio. E fortunatamente Adhesive Games non commette il peggiore dei passi falsi, ovvero offrire un netcode scadente in un titolo che fa delle schermaglie multigiocatore la sua anima: è solido come una roccia, merito anche dei costanti aggiornamenti con cui il team sta rendendo il suo gioco sempre migliore, come la recente introduzione del supporto per Oculus Rift.

Si sta avvicinando a gran velocità: chi sarà mai?

In attesa di nuovi droni nella modalità orda. Come get some!

COMMENTO

La brevissima beta di Titanfall è stata un amore violento e fugace, e Adhesive Games è giunta al momento propizio a curare il mio cuore in pena con l'ingresso di Hawken su Steam. Bello da vedere e giocare, questo shooter multiplayer offre azione e profondità in egual misura, garantendo un'esperienza alla portata di tutti. Posto ovviamente il veto a chi si aspetta missioni e trama, tutto dipende da quanto tempo avrete da decicare a un titolo che si basa sostanzialmente sul concetto di deathmatch. Fin quando avrete voglia di far saltare in aria orde di robot guidati da amici (o perfetti sconosciuti), mi sarà impossibile non raccomandarvelo.

- ⊕ Giocabilità immediata
- ⊕ Ottima varietà di personalizzazioni
- ⊕ Free to play ben implementato
- ⊖ Assenza del single player

VOTO [90]

A cura di: Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danilodellafrana@gmail.com)

Low ▶ € 14,99 ▶ Assente ▶ Testo ▶ Double Helix/Capcom ▶ facebook.com/strider

MEIO MUST DIE!

STRIDER

Con solo quattromila caratteri e senza voglia di raccontare per l'ennesima volta la genesi di Strider, questa recensione potrebbe richiedere un livello di 'nerdismo' medio alto.

Un nuovo Strider non è una cosa che capita tutti i giorni, e ti riempie il cuore di gioia. Un nuovo Strider, stavolta creato da occidentali, ti terrorizza, perché lo spettro del tremendo seguito "fatto in casa" da Tiertex non se ne andrà mai. Double Helix, va detto, non se la sta cavando male nel manipolare e riproporre marchi storici, vedi l'ottimo – seppure incompleto – Killer Instinct su Xbox One, e Strider continua fortunatamente su questa linea. C'è qualche passo falso qua e là, ma l'ultima avventura del giovane Hiryu è un gioco molto buono, nonostante parte della caratterizzazione originale si sia persa per strada, lì tra le innevate guglie di Kazakh City.

YOU'RE SENDING A TOY INTO BATTLE?

Che poi, a un primo sguardo, tutto sembra al suo posto. Hiryu è tostissimo e atletico nel suo gi viola, tamarro ma spaventosamente iconico, mentre le fattezze reinventate nel 1998 per il suo debutto nel roster di Marvel vs Capcom vengono rappresentate e animate in maniera esemplare, con quella cyber sciarpa rossa svolazzante che farebbe l'invidia di Hotsuma nello Shino-

I power-up aumentano le opzioni offensive di Hiryu e permettono di raggiungere zone inaccessibili.

Questa scena, nel 1989, faceva ben altro effetto...

IL GRAN NUMERO DI SEQUENZE MEMORABILI DELL'ORIGINALE È DRASTICAMENTE DIMINUITO

I boss vantano forme e dimensioni diverse, ma non sono mai tremendamente impegnativi.

Il cypher caricato è il vostro migliore amico: taglia da paura e attiva gli interruttori (che nascondono una citazione).

bi degli Overworks. Hiryu, dicevamo, salta, si arrampica e fa a fette gli sgherri di Grandmaster Meio come nel 1989, ma il mondo che lo circonda ha perso qualcosa con l'età. Lo potete notare dalle foto a corredo della recensione: la stretta di Meio sulla distopica Kazakh è più severa che mai, tanto da aver privato Strider delle vivaci tinte che lo avevano accompagnato al suo debutto. Ombre, acciaio e cemento caratterizzano l'area di gioco di un episodio che ha concettualmente più punti in comune con la versione per NES che con il coin-op originale. Il nuovo Strider è infatti un gioco ad avanzamento controllato à la Metroid, dove l'acquisizione di nuove abilità permette di esplorare zone apparentemente irraggiungibili all'interno di una sola, gigantesca mappa. Forse anche per questo il gran numero di sequenze memorabili che rendevano l'originale un'esperienza tanto unica nelle sale giochi è drasticamente diminuito, affidando la narrazione a una manciata di scene d'intermezzo realizzate con il motore del gioco. Nulla, insomma, che possa rievocare momenti come la discesa a perdifiato lungo la parete innevata costellata da mine, oppure il combattimento contro Ouroboros al termine del primo livello.

TAKE ME TO YOUR BOSS!

La difficoltà merita un discorso a parte: mettendo via da subito il livello più semplice, Strider offre una sfida decente a quello intermedio, salvo poi diventare una passeggiata di salute una volta messe le mani su alcuni potenziamenti particolarmente validi. La difficoltà hardcore, inizialmente brutale, è a mio avviso la migliore scelta da fare per mantenere il giusto livello di tensione per il resto dell'avventura e avere una valida giustificazione per usare le mille e più ricariche di salute che infestano la mappa. Anche perché, power-up a parte, Hiryu rimane quello che è dall'inizio alla fine: non ci sono livelli da guadagnare e per ottenere scorte più ampie di vitalità e energia (indispensabile per attivare gli option, ovvero i famosi animali robot già visti nei capitoli precedenti) bisognerà passare al setaccio la mappa alla ricerca di appositi potenziamenti. Ricercatezza stilistica a parte, Double Helix ha comunque fatto un buon lavoro nel re-immaginare l'universo creato da Moto Kikaku per un nuovo capitolo. Strider atterra in San Pietrob.. Kazakh City con il suo aliante sotto le note di un orecchiabile remix dell'indimenticato Raid! e comincia ad affettare i nemici con il fido cypher, offrendo una galvanizzante declinazione in chiave moderna del primo livello dello storico coin-op. Allo stesso modo ritornano molti dei nemici storici, adeguatamente rinnovati nell'aspetto e nella caratterizzazione grazie a dialoghi e schede riassuntive da scovare, nascoste negli angoli più oscuri della mappa. Preparatevi quindi a riaffrontare, tra gli altri, le sorelle Ton Pooh e una versione particolarmente carismatica di Solo, ovvero il Boba Fett del lore Capcom.

DOUBLE HELIX HA FATTO UN BUON LAVORO NEL RE-IMMAGINARE L'UNIVERSO CREATO DA MOTO KIKAKU

Ouroboros si comporta un po' come il boss del primo livello di Strider 2, ed è uno dei più riusciti.

L'ALTRO STRIDER OCCIDENTALE

No, non quello della Tiertex, quell'altro ancora. Nel 2012 il defunto studio Grin aveva finito il discreto reboot di Bionic Commando e si apprestava a lavorare su un catalogo particolarmente succulento, comprendente Fortress (spin-off tutto occidentale di Final Fantasy), un inedito Street of Rage e, appunto, un nuovo Strider. Non se ne è saputo praticamente più nulla, perché la bancarotta ha troncato il ghigno dei Grin (pardon) come un colpo di cypher a bruciapelo. Quel che resta è un trailer creato dallo studio di animazione 23 Lunes, nel quale un soldato del Kazakh viene tagliato in due prima di rendersene conto. Cercatelo online.

COMMENTO

Strider fa centro, riportando finalmente in auge il ninja di Moto Kikaku in un'avventura penalizzata però da un certo grigiore, sia nell'ambientazione che nell'assenza di passaggi particolarmente memorabili. Chiudendo un occhio, ludicamente l'azione scorre fluida a sessanta fotogrammi al secondo e ci sono tonnellate di oggetti nascosti tra bozzetti, schede, costumi, richiami ai capitoli passati e modalità extra con cui mettere alla prova le abilità degli Strider più dedicati. Raccomandato, fatte le somme, anche considerato il prezzo.

- ⊕ Strider ritorna con stile
- ⊕ Un "Metroidvania" longevo e ricco di extra
- ⊖ Manca un po' lo spirito del primo capitolo...
- ⊖ Mappa e situazioni poco ispirate

VOTO [79]

A cura di: Danilo "Dan Hero" Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com)

Low ▶ €8,99 ▶ Internet, Stesso PC ▶ Assente ▶ Wayforward/Abstraction Games/Midnight City ▶ doubledragonneon.com

SOSETSUKEN! DOUBLE DRAGON: NEON

Facciamo il punto della situazione: due anni fa Neon era piaciuto praticamente solo a me. Cosa avrà fatto nel frattempo per risultare simpatico anche a voi?

Uno solo era il tuo compito, Abstraction Games, uno solo. Ché Double Dragon: Neon era già buono così come i Wayforward lo avevano sfornato nell'autunno del 2012. Non ha avuto un grosso riscontro presso la critica, generalmente rannicchiata in un angolo dopo essere stata presa a calci dalla difficoltà del gioco, accusato di "non essere Double Dragon", in mancanza di motivazioni un attimo più articolate. Sì, Neon è tosto; no, non può essere affrontato con quella immediatezza che è stata il cavallo di battaglia di Capcom nel 1989 quando, con il suo Final Fight, detronizzò il capolavoro di Yoshihisa Kishimoto divenendo negli anni a venire la regina dei combattimenti da strada

DOUBLE DRAGON NEON REGALA UN ABBONDANTE NUMERO DI TECNICHE E UNA PRESENTAZIONE DECISAMENTE SGARGIANTE

Skullmageddon sul suo cafonissimo trono con groupie a seguito.

binari. Stun, juggle e l'inedito (o quasi) gleam sono gli elementi da imparare a menadito per ottenere il meglio da un sistema di combattimento originale e impegnativo. Il resto è puro nonsense in salsa anni Ottanta, che trapianta la canonica missione di salvataggio della solita Marian in un contesto fuori di testa, che miscela i classici avversari dei fratelli Lee e la loro ambientazione urbana ad astronavi-dojo e uno scheletro samurai come avversario finale. Niente di cui stupirsi dopo il team up con le Battletoads nel 1993, comunque.

METTI LA CERA...

Tutto gira attorno allo stun: i fratelli hanno a disposizione pugni e calci da concatenare per stordire l'avversario; a quel punto è possibile spedirlo in aria con un uppercut per continuare la combo inanellando juggle o, in alternativa, sfruttare una proiezione per scagliare

La schermata di game over con il conto alla rovescia omaggia classici del genere, come Ninja Ryukenden o Final Fight.

Quell'aurea rossa avvisa che il gleam è andato a segno.

LA MANCANZA DI UN'OPZIONE MULTIPLAYER ERA IL GIGANTESCO TALLONE D'ACHILLE DELLA VERSIONE CONSOLE

il malcapitato addosso ai compagni o in una trappola. Sembra semplice, ma il massiccio esercito di antagonisti lascia pochi momenti per riprendere fiato: nell'incessante assedio torna utile il gleam, ovvero la possibilità di schivare un colpo nemico abbassandosi, ricevendo come bonus un breve aumento del danno inflitto. Un'abilità da padroneggiare in fretta, utilissima al livello di difficoltà base e vitale a quelli successivi, anche considerando che il numero dei nemici non cambia, sia che si giochi da soli o in doppio. La mancanza di una modalità online era il gigantesco tallone d'Achille della versione console, e Abstraction Games doveva implementarla per questa riedizione su home computer. Siccome mi fido delle statistiche, ho provato a combattere online una decina di volte. Dieci volte su dieci il risultato è stato a dir poco atroce, con i fratelli Lee in preda agli spasmi in un incubo alla moviola. Magari sono stato sfortunato e ho beccato ripetutamente un utente sperduto chissà dove con un modem a 33k, ma nel dubbio mi sento di bocciare il nobile sforzo.

... TOGLI LA CERA

Per il resto Neon rimane un titolo interessante, con un abbondante numero di tecniche e una presentazione sgargiante, sopratutto sul fronte audio dove vanta una colonna sonora fuori scala a opera del talentuoso Jake Kaufman, da ascoltare e amare incondizionatamente. La grafica sul monitor perde un po' del fascino originale, vuoi perché comunque sono passati tanti mesi dall'uscita su console, vuoi perché, trovandosela a pochi centimetri dal naso, è più facile accorgersi della scarsa conta poligonale, nonostante sia mascherata dalla psichedelica abbondanza di tinte fluo. Rimane al suo posto il sistema di potenziamento: fedeli all'ambientazione anni Ottanta, i fratelli collezionano audiocassette con cui personalizzare il proprio "mix": sul lato A trovano spazio gli stili, ovvero bonus passivi, mentre su quello B è possibile scegliere una tecnica speciale. Solo uno stile e una tecnica possono essere attivi contemporaneamente, e collezionare più cassette di un determinato tipo permette di rendere la relativa abilità più efficace. Molteplici le tecniche speciali, che spaziano dall'evocazione di draghi sputafuoco al classico calcio uragano, a conti fatti la mossa migliore poiché permette di stordire rapidamente più nemici in una vasta area. Alla fine, però, il sistema risulta piuttosto legnoso: per cambiare stili e tecniche è necessario interrompere l'azione per navigare l'apposito menù e, assieme a scelte infelici come la corsa abbinata alla pressione di un dorsale, il gioco non riesce a trasmettere il dinamismo di episodi più riusciti.

Jimmy sospeso in aria in maniera innaturale sono io, mentre provo a partecipare a una partita online. Non mi sono mai mosso da lì.

TI SARÒ DEVOTO YOSHIHISA KISHIMOTO

Kishimoto ha partecipato come consulente alla creazione di Neon, un merito non da poco. Nasce nel 1961 e cresce tra gli spaghetti western di Giuliano Gemma e la visione ad oltranza (oltre centonovanta appuntamenti al cinema) di Enter the Dragon con Bruce Lee. Da giovane è un furyoo shonen, ovvero un giovane ribelle: pesta duro contro le altre gang proprio come i personaggi del suo Nekketsu Kouha Kunio Kun, a tutti gli effetti il padre di tutti i picchiaduro da strada, un gioco che che fa impazzire il Giappone nel 1986. L'anno successivo crea Double Dragon, e le sale giochi non sarebbero più state le stesse.

COMMENTO

Troppo poco e troppo tardi, ecco riassunto Double Dragon: Neon in una manciata di parole. Il prezzo rimane molto buono, ma gli anni passano per tutti e il bro-op online, unico motivo per attendere al varco questa riedizione, è di una qualità tanto agghiacciante da trascendere ogni descrizione. Se lo possedete già per console lasciate perdere, mentre se avete voglia di una sana scazzottata con gli amici tenete presente che su PC avete mille alternative decisamente migliori, come ad esempio Open Beats of Rage e i suoi innumerevoli mod.

- ⊕ Interessante sistema di combattimento
- ⊕ Presentazione audiovisiva accattivante
- ⊖ Nessuna novità di rilievo rispetto a due anni fa
- ⊖ Multiplayer da denuncia

VOTO [65]

A cura di: Claudio "kaiser" Todeschini (kaiser@sprea.it)

Low ▶ € 36,99 ▶ Assente ▶ Testo ▶ Teyon/Reef Entertainment ▶ rambothevideogame.com

IL TUO INCUBO PEGGIORE!

RAMBO: THE VIDEOGAME

"Allora vedo che non ha capito. Io non sono qui per salvare Rambo da voi. Io sono qui per salvare voi da lui" Colonnello Trautman (First Blood, 1982)

Colpa mia. Lo ammetto, è tutta solo ed esclusivamente colpa mia. Sono caduto nella trappola del "questo gioco è talmente brutto che fa il giro, e finisce che mi diverto", detta anche "sindrome da trash", che ti spinge dimpulso a vedere qualche film horror italiano di serie Z degli anni Settanta, salvo poi mollare tutto dopo venti minuti perché devastato dalla noia. Dal momento del suo annuncio, il videogioco di Rambo è diventato lo zimbello di tutta la internet, al punto che mi sono detto: "ci gioco, così mi faccio un po' di risate, e ne viene fuori pure una rece divertente". E ho sbagliato. Clamorosamente. Perché il videogioco di Rambo è brutto, ma non fa il giro.

NON HO INIZIATO IO QUESTA GUERRA, MA SARÒ IO A FINIRLA

La prima, istintiva reazione, appena fatto partire Rambo: The Videogame, è controllare il calendario per assicurarsi di non essere tornati negli anni Novanta. Quando esiste vano ancora gli sparatutto su binari, i vari Time Crisis e House of the Dead, in cui il protagonista avanzava autonomamente nel livello, e il giocatore poteva sparare ai nemici solo quando si fermava. Guardi il calendario e ti rendi conto che siamo nel 2014, e che il genere dei rail shooter è morto e sepolto. E ti dici che forse c'è un motivo per cui il mondo l'ha superato ed è andato avanti. Ci siamo divertiti, grazie tante, passiamo ad altro. Rambo, invece, è un reduce che vive inchiodato nel passato. Ci prova, a inserirsi nel mondo moderno, introducendo una quantità smodata di quick time event tra una sparatoria e l'altra, facendo finta di regalare un paio di sezioni stealth, tentando di mettere insieme un meccanismo di progressione basato su perk e punti abilità da allocare qua e là per rendere John Rambo una macchina da guerra ancor più letale, ma i risultati sono pessimi. Ci prova, ma proprio non ci riesce. Ci si sente quasi in imbarazzo, di fronte ai suoi sforzi.

Un'immagine che vale più di mille parole... Da notare la plasticità del soldato John Rambo.

RAMBO È UN REDUCE CHE VIVE NEL PASSATO. PROVA A INSERIRSI NEL MONDO MODERNO, MA I RISULTATI SONO PESSIMI

In stile Gears of War, la ricarica dell'arma può dare più o meno proiettili a seconda della precisione con cui si effettua.

La modalità "furia" permette di uccidere i nemici al rallenti, e di ricaricare la barra della salute.

IL PROBLEMA PRINCIPALE DI RAMBO È IL MODO IN CUI MALTRATTA LA LICENZA ORIGINALE

Per masochisti: si possono rigiocare alcune missioni per sbloccare armi ed equipaggiamento extra.

John Rambo non è molto contento di trovarsi lì. Nel gioco, dico.

TU SEI L'ULTIMO DI UN GRUPPO SCELTO...

Il problema principale, però, non è solo che si tratta di un pessimo gioco, che non riesce neppure a fare il rail shooter come si deve. È che maltratta proprio la licenza originale, in maniera che va oltre il fastidioso. Le poche ore della campagna ripercorrono uno dopo l'altro i primi tre film, proponendone i momenti più salienti: Rambo è, nell'immaginario collettivo, l'icona dell'ultraviolenza gratuita cinematografica degli anni Ottanta e Novanta, ma non è lo spirito con cui è nata la serie. In First Blood, il reduce del Vietnam uccide una sola persona, e anche in quel caso si tratta più che altro di un incidente. A parte la fuga a suon di QTE dall'ufficio dello sceriffo, tutta la prima parte del gioco è una carneficina continua di agenti di polizia, al punto che ci si chiede com'è possibile che ne esistano così tanti nello sperduto paesello di montagna di Hope, nello stato di Washington. Si possono anche "solo" disarmare, per carità, e c'è anche un apposito achievement per chi ci riesce, ma non ci si schioda di dosso la sensazione di star guardando un film diverso.

... NON FINIRE IN QUESTO MODO

Tecnicamente cosa si può dire? La grafica di Rambo: The Videogame sarebbe stata catalogata come brutta anche vent'anni fa, figuriamoci oggi: braccia e gambe dei personaggi che sembrano uscite da una fabbrica brianzola di wurstel di quarta scelta, animazioni che ridefiniscono il concetto di legnoso, modelli realizzati con una manciata scarsa di poligoni. I nemici vivono inchiodati negli anni in cui faceva fico starsene fermi in uno stesso punto ad aspettare che il protagonista ti sparasse in faccia, e quello si limitano a fare. I pochi che provano a fare qualcosa di diverso, tipo rotolare sulla scena o far capolino da dietro un riparo, lo fanno comunque sempre nello stesso modo, ogni volta, come le ondate dei nemici dei vecchi shoot'em up. Inchiodati in un loop infinito di mediocrità, destinati a essere dimenticati nel giro di un batter di ciglia. Come Rambo: The Videogame.

SONO BRUTTI MOMENTI PER TUTTI, RAMBO

Se qualcosa può essere salvato del gioco (e che gli fa prendere un punto in più dei 10 che si merita), è sicuramente l'impegno – mal supportato da tutto il resto – di Teyon nel ricreare le location più importanti dei tre film. La stazione di polizia di Hope, il distributore di benzina e le montagne attorno alla piccola cittadina di First Blood, per esempio, ma anche il fiume del confronto finale contro l'ufficiale vietnamita di Rambo II. Sono rimaste persino le "sviste", come gli Hind russi del terzo film, che in realtà erano elicotteri Puma francesi opportunamente truccati per esigenze di copione. Roba che un appassionato sicuramente apprezzerà, ma a quale prezzo?

COMMENTO

Difficile capire da che parte cominciare, per provare a elencare i motivi per cui occorre tenersi il più lontano possibile da questo gioco, che tra l'altro ha la faccia tosta di chiedere quasi quaranta euro ai suoi acquirenti. Tecnicamente orrendo, con un gameplay "rotto" dall'inizio alla fine, Rambo riesce nel non facile compito di rovinare una licenza dall'enorme potenziale, anche in questo periodo di revival degli anni Ottanta, al punto che non possiamo consigliarlo neppure ai più appassionati del personaggio di Stallone. Anzi, sono proprio loro quelli destinati a rimanerci più male. Da evitare a tutti i costi.

- Meccaniche di gioco pessime
- Tecnicamente inguardabile
- Esecrabile sfruttamento della licenza
- Localizzazione fatta da un traduttore automatico

VOTO [11]

A cura di: Stefano Gaburri (stepanxol@gmail.com)

Low ▶ € 18,99 ▶ Assente ▶ Assente ▶ Shining Rock Software ▶ shiningrocksoftware.com

TGM BRONZE AWARD

SETTLERS SOFFERENTI SUBISCONO STRAZI!

BANISHED

Siete disposti a sudare sette camicie per far crescere l'insediamento di un pugno di coloni, sfidando ogni tipo di avversità... per poi vederli morire tutti in vari modi atroci?

Il grande romanziere Joseph Conrad ha scritto che l'intera storia dell'umanità "...si può riassumere in un'unica frase infinitamente evocativa: nacquero, soffrirono, morirono", ma poi ha anche aggiunto: "...e tuttavia, che grande racconto!" Ebbene, fatte le debite proporzioni, si può dire che entrambe le parti della citazione di applichino a questa piccola simulazione indipendente, sviluppata interamente da un solo programmatore. Banished si potrebbe definire una specie di Sim City di sapore ottocentesco che si concentra sulla gestione delle risorse. A molti ricorderà anche la saga dei Settlers, che fin dal nome mostra di condividere la stessa "missione base": insediarsi e colonizzare una landa remota e bucolica, riuscendo in qualche modo a sopravvivere. Come Settlers, anche questo gioco è basato su "catene alimentari" che sfruttano diversi lavoratori specializzati per produrre manufatti indispensabili. Volete coprirvi bene d'inverno? Sarà meglio allevare pecore per la lana, andare a caccia di cervi per la pelle e assicurarsi che ci sia qualcuno in grado di mettere insieme il prodotto finito (e che abbia il tempo di farlo per tutti prima che la temperatura scenda – e di molto – sotto lo zero).

UN TERREMOTO! L'INONDAZIONE! LE CAVALLETTE!

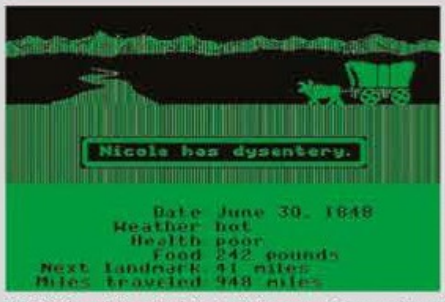
È proprio qui che Banished si differenzia dai predecessori: per il cinico distacco con cui fa piombare le disgrazie più disparate sul groppone dei nostri poveri cittadini. Tra incendi, malattie e disastri naturali, è una vera sfilza di sfighe: vi dico solo che la volta che ho puntato tutto sull'agricoltura, sono arrivate... le locuste.

BANISHED SI POTREBBE DEFINIRE UNA SPECIE DI SIM CITY DAL SAPORE OTTOCENTESCO

Forte, il mio gregge cresce e nel recinto posso vedere gli agnellini appena nati!

Non sto scherzando, mi sembrava di essere Belushi alla fine dei Blues Brothers (e io sono la tua Carrie Fisher, ndKeiser)!
Per citare un altro famoso titolo del passato, viene in mente Oregon Trail, la famosa simulazione in cui i membri di una famiglia di coloni americani in viaggio verso l'Ovest subiscono incidenti di ogni tipo, si spezzano gli arti, si ammalano di colera e cominciano a morire uno dopo

IN VIAGGIO PER L'OREGON



Come dicevo in apertura, l'ispirazione più evidente per Banished proviene dalla serie Settlers, il cui ultimo capitolo risale a pochi anni fa (ma il primo è uscito nel 1993 per Amiga). Le multiformi disgrazie che affliggono i poveri coloni, tuttavia, non possono far venire in mente che Oregon Trail, nato come videogioco educativo addirittura nel 1971. La "pista dell'Oregon" era un percorso di 3500 km utilizzato dai pionieri per raggiungere la costa occidentale degli Stati Uniti. Nel corso della simulazione alla povera famiglia succede di tutto: la frase "you have died of dysentery" è diventata così famosa da finire addirittura su una maglietta (che io modestamente posseggo). Se volete provarlo, cercatelo sulla rete: ce ne sono tante versioni emulate gratuite, a partire da quella per Apple II, all'indirizzo virtualapple.org/oregontraildisk.html!

Sono anni che ho costruito questa base commerciale e l'ho riempita di merci. Non ho ancora visto UN SOLO mercante!

Costruendo un cimitero, i sopravvissuti si deprimono un po' meno. No, non è una battuta...

l'altro. Banished riesce ad arrivare a vere e proprie apoteosi di tristezza: un inverno rigido, la legna da ardere non basta, l'influenza si porta via tutti i bambini. I sopravvissuti sono troppo vecchi e depressi per riprodursi, si lasciano andare e il villaggio si trasforma in un gerontocomio di alcolizzati perennemente ebbri di sidro di pere fino all'inevitabile consunzione. Che ne dite come epilogo? Come in Oregon Trail, anche in Banished le prime partite consistono sostanzialmente nel vedere in che modo quei poveri disgraziati finiranno sterminati dalla natura matrigna.

VENTI MELE PER UN SECCHIO DI CARBONE

Tornando al gameplay, la maggiore difficoltà sta nel fatto che qui nulla nasce dal nulla: in altre parole, non ci sono tasse o altre rendite da reinvestire automaticamente nello sviluppo dell'insediamento. Ogni singola mela è stata coltivata in un frutteto, ogni pietra è stata raccolta o estratta da una cava. Non c'è neppure il denaro! Le uniche risorse provenienti dall'esterno derivano dal baratto, e anche per questo bisogna costruire una base commerciale e aspettare che arrivino i mercanti. In tante partite li ho aspettati per anni... inutilmente... sigh.

In ogni caso, con un po' (diciamo pure molta) pazienza si arriva a padroneggiare le meccaniche della simulazione e si riesce a sopravvivere. Qui paradossalmente il gioco sembra farsi più ripetitivo, perché purtroppo non c'è una campagna, missioni o livelli, ma solo una versione "sandbox". Detto questo, assistere al susseguirsi delle stagioni è rilassante e quasi ipnotico; inoltre, le mappe generate casualmente sono sempre diverse e ovviamente si possono sperimentare diversi approcci alla sopravvivenza, puntando fin dall'inizio su particolari industrie locali. Considerate anche che per motivi di spazio ho dovuto omettere tante cose: l'arrivo dei nomadi e tanti eventi casuali che possono lasciare il segno e differenziare profondamente una partita dall'altra. Per chi ha proprio bisogno di avere un obiettivo nella vita, poi, ci sono sempre gli achievement: io in generale non li amo molto, ma in questo caso devo dire che suppliscono efficacemente alla mancanza di missioni. In definitiva, questo Banished fa per voi?

IL VILLAGGIO SI TRASFORMA IN UN GERONTOCOMIO DI ALCOLIZZATI PERENNEMENTE EBBRI DI SIDRO DI PERE

L'erborista coltiva dei bellissimi girasoli.

COMMENTO

Di quest'umile titolo indipendente s'è parlato parecchio sulla rete e sembra che anche su Steam sia andato fortissimo. Non c'è dubbio che sia ben realizzato, tecnicamente solido e con un'ottima interfaccia configurabile. Il gameplay ha un suo modo peculiare di prendere per mano il giocatore e accompagnarlo in un mondo alternativo in cui è davvero importante raccogliere bacche per fare la birra o rimboscare la foresta. Il prezzo, fino a poco fa, sarebbe stato considerato di favore, ma adesso siamo tutti viziati dai saldi su Steam, perciò vedete voi... per me vale, però dovete essere dell'umore giusto e disposti a dedicarci tempo e pazienza. Se avete dei dubbi, forse è meglio che scarichiate un megawad di DooM Classic e via.

- ⊕ Coinvolgente in un peculiare modo ipnotico
- ⊕ La grafica è carina, l'interfaccia efficace
- ⊖ Non esistono livelli né missioni
- ⊖ Muoiono tutti di influenza

VOTO [82]

Pagina mancante

Pagina mancante

A cura di: Davide "Shea" Mancini (shea.ak@gmail.com)

Mid ▶ € 9,99 ▶ Internet ▶ Completa ▶ Milestone ▶ wrcpowerslide.com

VORREI MA NON POSSO!

WRC POWERSLIDE

Mettiamo che hai una delle licenze motoristiche più importanti e vuoi allargare la base di utenza dei tuoi videogiochi, che fai? Un racing game arcade ignorante e frenetico, no?

Se la strategia che avete appena letto vi sembra già vista, avete ragione: è la stessa utilizzata da Codemasters con la licenza F1 e il suo opinabile Race Stars. Milestone segue le orme del suo concorrente, mette il vestito sbarazzino alle sue WRC e porta sui nostri schermi, a quasi un anno dall'uscita sul marketplace per console, un arcade d'altri tempi. Lo fa alla sua maniera, che di questi tempi vuol dire, purtroppo, peccare clamorosamente di approssimazione. Ma d'altronde, se già i Codies avevano fatto un mezzo passo falso con la loro versione pucciosa del circus maximus motoristico, non sarà che questa strategia non è poi così brillante?

IL SINGLE PLAYER È NOIOSO, E IL SISTEMA DI PROGRESSIONE PER SBLOCCA DI NUOVI TEAM E TAPPE È FALLACE

Momento nostalgico: ma non è uguale a Neo Drift Out?

LUDONOSTALGIA CANAGLIA

A ben vecere, però, l'idea alle spalle di WRC Powerslide non è mica poi tanto male: prezzo aggressivo, multiplayer a manetta, corse all'ultima sportellata sulle strettissime speciali del mondiale Rally condite da power-up assortiti, una particolare visuale a volo d'uccello a inseguimento e tanta musica rock a pompare nelle casse. Insomma, prendete le gare del mai dimenticato V-Rally, la visuale di Neo Drift Out e condite tutto con Mario Kart: una roba potenzialmente meravigliosa. Il problema è che nella nostra mente nostalgica e oramai anziana (parla per te! tu... come ti chiami... ergh... rdKeiser) mischiamo tutto con troppo ottimismo e non facciamo i conti con la moltitudine di rischi e i potenziali problemi di equilibrio che un mix del genere

Le curve a gomito sono rese ancora più cieche dalla simpatia della telecamera. Suspense.

può nascondere. Conti che probabilmente non ha fatto neppure Milestone. Il primo, grande problema di WRC Powerslide è di natura tecnica: la visuale, per quanto suggestiva e comoda, va in crisi profonda nelle curve a gomito, in cui ci ribalta il campo senza pietà, regalando attimi di panico e motion sickness, e, come se non bastasse, in scenari come quello francese, pieno di alberi secolari, viene spesso impallata dalle folte chiome verdi. Suggestivo a vedersi dal punto di vista naturistico, meno se sei impegnato in un sorpasso in curva. Ma se alla telecamera birichina ci si può pure abituare (io no, sono stato male per due ore dopo averne giocata una, ma l'età, appunto... ndKeiser), i gargantueschi problemi che affliggono WRC Powerslide sono due: il single player è noioso e drammaticamente facile, e il sistema di progressione per sbloccare team aggiuntivi e le altre tappe è fallace. Per quel che riguarda il primo punto, semplicemente l'AI avversaria sembra correre con il freno a mano tirato e le corse, dopo aver preso la mano col gioco, si rivelano una solitaria cavalcata falcidiata da tristanzuoli attacchi dei power-up nemici dalle retrovie, che provano a rendere ancora più frustrante l'agognata ricerca del traguardo. Non nascondo che, giocato di notte, WRC Powerslide in single player è un comodo sistema per favorire l'abbiocco molesto. Il dramma, però, è che non si può bypassare il single per dedicarsi solo al multi, visto che per sbloccare gli equipaggi migliori occorre necessariamente completare tutte le gare in solitaria. E qui abbiamo il secondo problema: per avanzare efficacemente e sbloccare tutto dobbiamo completare tre volte, praticamente di seguito, ogni singola speciale. Una per ogni classe WRC. Immaginate una giostra noiosa. Tre volte di seguito.

CHI RIESCE A SOPRAVVIVERE ALLE FATICHE PSICOLOGICHE DEL SINGLE, PUÒ TROVARE LA MERITATA CATARSI IN MULTIPLAYER

4 AMICI AL BAR

Scrivere così di WRC Powerslide fa rabbia, perché il titolo di Milestone ha alcuni pregi interessanti: le speciali, mutuate dal fratello serio, sono molto belle, e duellare a picco sull'Egeo in Grecia o prendersi a sportellate tra i polverosi tornanti portoghesi è davvero piacevole, grazie a un comparto tecnico che fa il suo onesto lavoro, con picchi pregevoli, e un modello di guida sbarazzino adeguato all'idea originaria. D'altronde, basta fars un giro online per svegliarsi dal torpore della noia e divertirsi non poco in multiplayer. Il titolo Milestone, infatti, cambia radicalmente se giocato con tre esseri umani, a patto che tutti abbiano sbloccato le vetture migliori e si corra in condizioni eque. Insomma, chi riesce a sopravvivere alle fatiche psicologiche del single player può trovare la meritata catarsi in multi. Amarezza? O meglio che niente?

TI SPARO A SALVE

A contribuire a rendere il quadro non troppo esaltante ci pensa anche il sistema di power-up, decisamente poco ispirato. Sei potenziamenti abbastanza ordinari che non riescono a incidere in maniera efficace sulle gare. L'onda sonica è tremendamente più potente degli altri, lo scudo serve a poco perché tutti sanno quando lo usi, il turbo è ridicolo e i colpi di massa buttano tutto in bagarre, perché le auto che sbandano lungo una strada stretta penalizzano tutti quanti.

Achievement unlocked: pad in mano e screenshot col mignolo!

Bagarre in Messico. Per lo più data dalla pessima scelta di quelle etichette nere sempre a schermo.

COMMENTO

Siamo alle solite. Milestone si adegua al suo concorrente di sempre mutuandone le scelte di marketing, ha ottime intuizioni, ma poi sbaglia il colpo per mancanza di accuratezza. WRC Powerslide, al prezzo estremamente contenuto cui viene venduto, può essere una buona scelta solo a patto di avere amici con cui sfidarsi online, consci di dover buttare via un paio di pomeriggi a "trestellare" ogni gara. Una gioco a metà, decisamente deludente, soprattutto se firmato da chi, in tema di arcade, sfornò un certo Screamer.

- ⊕ Multiplayer divertente
- ⊕ Buon design dei tracciati
- ⊖ Single player pessimo
- ⊖ Power-up timidi

VOTO [59]

A cura di: Marco "Salvano" Salvaneschi (marcosalvaneschi@gmail.com)

Low ▶ € 9,99 ▶ Assente ▶ Testo ▶ Seaven Studio ▶ ethan-game.com

UNA METEORA?

ETHAN: METEOR HUNTER

Dice Confucio: non conta il colore del gatto, fintanto che riesce ad acchiappare il topo. Sarà proprio vero?

Era tanto che non mi imbattevo in una direzione artistica così squallidamente incolore in un videogioco. Per di più, in una di quelle produzioni indie che, spesso e volentieri, fanno proprio del loro originale e/o variopinto art design un punto di forza per vincere, convincere, emergere, farsi notare. D'altronde, Ethan: Meteor Hunter suggerisce già dal titolo una caccia all'ispirazione artistica dai risultati perlomeno discutibili.

METEORISMO ARTISTICO

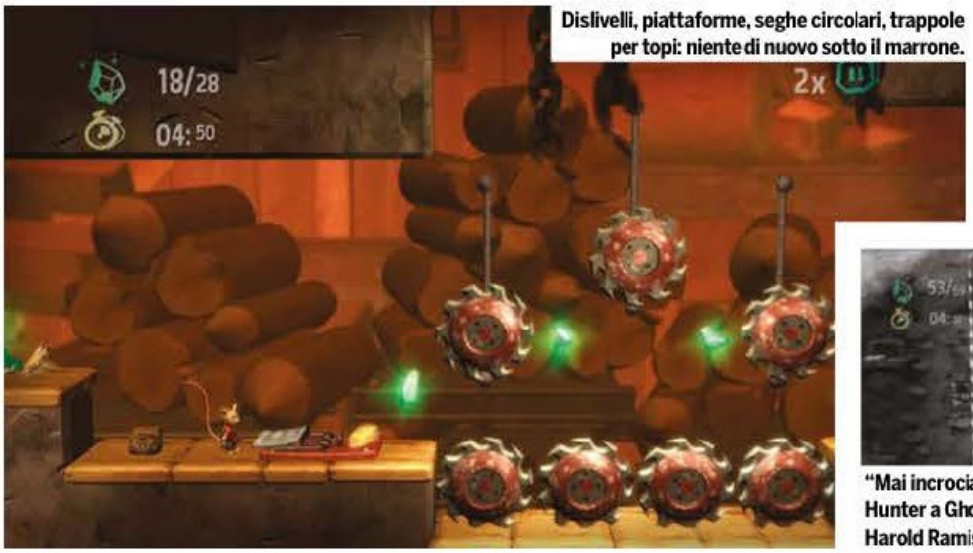
Una palette che spazia tra scatologici marroni e grigi fumosi per 50 livelli di gioco già non si può definire particolarmente azzeccata, soprattutto quando riferita a un platform/puzzle game in 2D che meriterebbe ben altri colori, come da tradizione del genere in questione. A meno di volerla buttare sul Limbo, ovvio, ma senza dimenticare che stavolta hai come protagonista un topino salterino, non un bambino tapino. O, almeno, l'avresti sulla carta, visto che sullo schermo il (p)rodi-torio alter ego tradisce anch'esso un art design piuttosto atipico per qualcuno che vuol provare a essere simpatico. Occhi furbi, coda lunga, aspetto circospetto: più un antipatico topo da appartamento che un simpatetico eroe da videogioco. Normale, quindi, non provare una gran pena per il malefico topastro quando questo viene affettato, decapitato, schiacciato, precipitato, rincorso e bersagliato dalla sfiga e dalle trappole, peggio del suddetto bambino Bertoldino di Limbo.

Il tristo art design s'ingrigisce fermando il tempo, ma almeno serve a evidenziare gli oggetti mobili.

UNA PALETTE CHE SPAZIA TRA SCATOLOGICI MARRONI E GRIGI FUMOSI

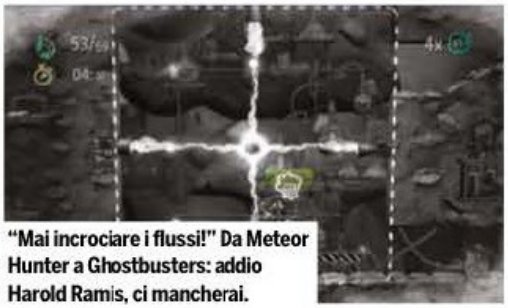
PROVERBIALE TELECINESI

"Prendi l'arte e mettila da parte", suggerisce ancora l'orientale Confucio. Sorvolando come una meteora sulla (di) sgraziata arte di questo poco ispirato Meteor Hunter, concentriamoci allora sulle sue eventuali grazie di gameplay. Che per fortuna ci sono, sotto forma - e soprattutto sostanza - di dinamiche di gioco tanto cinetiche quanto telecinetiche. Rapidissime sequenze platform s'intersecano infatti a cervellotiche fasi puzzle, praticamente senza soluzione di continuità. Una solu-



Dislivelli, piattaforme, seghe circolari, trappole per topi: niente di nuovo sotto il marrone.

SOSTANZIOSE DINAMICHE DI GIOCO TANTO CINETICHE QUANTO TELECINETICHE


"Mai incrociare i flussi!" Da Meteor Hunter a Ghostbusters: addio Harold Ramis, ci mancherai.

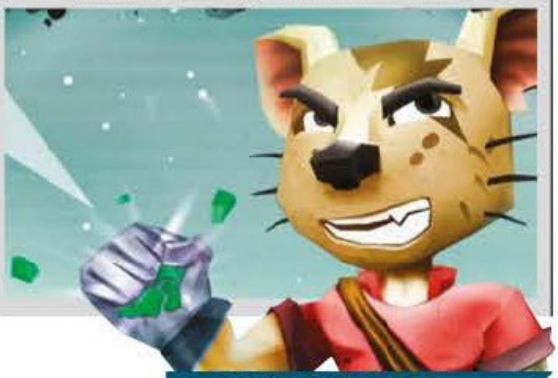
La peculiarità di Ethan, però, è quella di poter fermare il tempo e spostare gli oggetti col pensiero.

zione pratica va però sempre trovata per raggiungere la fine del livello sani e salvi, possibilmente nel più breve tempo possibile. Per farlo, Ethan può contare sulla telecinetica capacità di spostare oggetti, piattaforme, trampolini e quant'altro con la sola forza del pensiero, per di più stoppando il tempo in stile Prince of Persia. Gli accurati algoritmi fisici che simulano la cinematica dei pur semplici elementi di gioco hanno consentito agli sviluppatori di Seaven Studio di sbizzarrirsi in mille e un puzzle (tele)cinetici, uno più tosto dell'altro. In pratica, generalmente si tratta di sfruttare le contingentate "pause" - da raccogliere negli stage sotto forma di simboli luminosi - per bloccare il tempo nel bel mezzo di salti e scalate. Così facendo, si ha (appunto) il tempo materiale per spostare gli elementi mobili in modo consono a un atterraggio morbido o una scalata riuscita una volta che i secondi ricominciano a scorrere. Inutile dire che fisica e inerzia dei corpi giocano un ruolo fondamentale non appena schiacciato il "play" e rimesso in moto l'orologio, proprio come l'affinabile preveggenza sulle loro conseguenze a cronometro fermo. Un sistema di gioco che trova la sua sintesi migliore in combattimenti coi boss piuttosto intelligenti e discretamente esaltanti. Nonché, come tutti gli enigmi più difficili di Meteor Hunter, spesso irritanti per chi non abbia molta pazienza. Un limite, quello della frustrazione, non solo imputabile al singolo giocatore, ma anche al titolo nel suo complesso, esacerbato com'è da una frequenza e una disposizione dei checkpoint non certo accomodanti. I giocatori di vecchia scuola platform non dovrebbero avere troppi problemi a completare Ethan: Meteor Hunter in una mezza dozzina di ore, ma per tutti gli altri potrebbe davvero trattarsi della classica meteora apparsa ne listino di Steam, buona giusto per essere giocata e abbandonata dopo poche decine di minuti. Ammesso e non concesso di superare l'impatto iniziale, vero e proprio Armageddon per occhi e cuore, come ribadito nel giudizio finale.

Un breve tutorial illustra le semplici meccaniche di gioco, in grado però di generare complessi rompicapi.

POST-METEOR?

In un post-mortem datato 4 dicembre 2013 - che in realtà non è nemmeno un pre-mortem, visto che dal 7 febbraio Ethan: Meteor Hunter è disponibile su Steam – gli autori del gioco raccontano la loro strana storia. In breve, Seaven Studio è composto da sette naufraghi scampati all'affondamento di Hydravision, che coraggiosamente si (ri) comprano la licenza del progetto Meteor Hunter, lo rendono gioco fatto e finito con tanto di luce verde di Greenlight, e provano a venderlo in modo indipendente. Risultato? Solo 127 copie PC in un mese abbondante! Poi arrivano Reddit, il PSN, le Xmas Sales, Steam e infine, ci auguriamo, il lieto fine. Una storia interessante sul mercato indie odierno, che v'incoraggiamo a leggere per intero in inglese direttamente sul sito dello sviluppatore (www.seaven-studio.com).



COMMENTO

Ethan: Meteor Hunter sconta una direzione artistica davvero poco appagante, a fronte un mix di platform dinamici e puzzle telecinetici soddisfacente, seppur alla lunga rischi di diventare frustrante. Avvicinarsi al gioco e restarci incollati diventa un'impresa solo per veri appassionati del genere, come finora constatato da sviluppatori amaramente delusi dalle scarse vendite del gioco. Un vero peccato.

- ⊕ Buon mix tra platform e puzzle
- ⊕ Level design intelligente
- ⊖ Art design insufficiente
- ⊖ Alla lunga frustrante

VOTO [61]

A cura di: Stefano F. "teoKrazia" Brocchieri (redazione@tgmonline.it)

Low ▶ € 14,99 ▶ Assente ▶ Assente ▶ Limasse Five ▶ naissancee.com

TGM SILVER AWARD

CHIAROSCURI ENIGMATICI!

NAISSANCEE

Portal, Q.U.B.E., Antichamber, Prometheus, End e ora la nuova creatura di Limasse Five. C'è aria di saturazione nella nicchia dei puzzle game in soggettiva in salsa bianco-asettico? Assolutamente no.

Manipolazione della fisica, dello spazio, del tempo, logiche così laterali da rivelare vere e proprie autostrade parallele al modo convenzionale di pensare, sovversione delle certezze percettive. E poi, rapporto tra vita e organismi sintetici, riflessioni sulla vera natura dell'io, l'esperienza della crescita o il peso specifico dei valori affettivi, filtrati ora con la lente del dramma, ora della commedia, piuttosto che del nonsense, fino ad arrivare al puro e semplice vuoto cosmico, il nulla che tutto sa comprendere quando il giocatore è stimolato a dovere nel riempirlo spontaneamente di qualsivoglia valenza. Da quando è esploso qualche anno fa, più o meno con l'arrivo di Portal, il genere dei puzzle in soggettiva ha saputo proporre una tonnellata di idee, alcune delle quali importanti, sovversive, esplorando al contempo un vasto spettro di tematiche, con un polso nella gestione dei toni e una capacità di scavare in profondità che si collocano tra i punti più alti raggiunti dal medium. NaissanceE non si avvicina minimamente a queste vette, non ha dalla sua un concept particolarmente brillante o una parabola narrativa di quelle che rimangono dentro, eppure val benissimo la pena di essere giocato. L'importante è sapere a cosa si sta andando incontro.

Il bianco dominante è ormai maniera in un certo tipo di titoli. Quando declinato così elegantemente, continua a essere di gran fascino.

IN PRESA DIRETTA

La descrizione che si trova sulla pagina Steam o sul sito ufficiale rappresenta la più onesta spiegazione possibile di cosa è NaissanceE. Lo sviluppatore, Limasse Five, non cerca di fare

DA PORTAL IN POI, IL GENERE DEI PUZZLE IN SOGGETTIVA HA SAPUTO PROPORRE IDEE GENIALI E PERSINO SOVVERSIVE

A un certo punto NaissanceE si apre a soluzioni cromatiche e paesaggistiche differenti.

Verso metà avventura c'è una trovata "metarefenziale" che unisce puro genio a trolling d'alta scuola.

Ci sono anche margini non-lineari di manovra, come saltare a piè pari un intero livello.

classica promozione, tentando di dare a bere che si tratti dell'ultima figata delle trovate geniali con una storia indimenticabile e modalità troppo avvincenti. L'esposizione delle caratteristiche assomiglia più a un diario, una dichiarazione di intenti semplice e schietta, con cui si cerca di spiegare cosa si è provato a realizzare e quali sono le inclinazioni richieste per cercare di apprezzarlo. In sintesi "un gioco, un viaggio filosofico e un'esperienza artistica". "Lucy si è persa" è tutto ciò che NaissanceE ha esplicitamente da dire, all'inizio, mentre la protagonista corre con il cuore in gola, scappando da chissà cosa, in un dedalo di corridoi. Poi abbandona il giocatore a sé stesso, perso nel mistero di una struttura ciclopica dall'architettura straniante e al tempo stesso familiare, immersa in un silenzio che pare millenario, un po' come certi scorci dei titoli di Ueda. Comincia così un'avventura fatta di qualche semplice puzzle, alcune prove di abilità esecutiva e tanta, tanta contemplazione.

MAI PAGO

Un'idea fulminante, in effetti, Limasse Five l'ha avuta, ed è il sistema di movimento di Lucy, basato sulla respirazione. Si può correre a rotta di collo e saltare come grilli (con una reattività di controlli da manuale), a patto di sapersi gestire ritmicamente il fiato, altrimenti si rimane a corto di ossigeno, inchiodati. Ma anziché costruirci sopra una formula caratterizzante l'intero gioco, lo sviluppatore ha preferito usare l'intuizione semplicemente come parte di un unicum più grande. Il vero motore di NaissanceE è difatti la voglia di farsi trasportare, abbandonarsi a un flusso continuo di suggestioni, con il mondo che continua a mutare giocando con la curiosità, gli stati d'animo e le aspettative del fruitore, alternando spazi così estesi da provocare vertigine a cunicoli claustrofobici, l'immobilità imperante al movimento della luce che ogni tanto interviene a suggerire la via, di sistemi meccanici o entità dotate di vita propria. E poi, di nuovo, giochi di ombre, deformazioni prospettiche, scomposizioni geometriche e molto altro ancora. Limasse Five sembra conoscere l'Unreal Engine come le sue tasche, plasmandolo alle sue esigenze espressive con zampate registiche che quasi sempre sortiscono l'effetto sperato, rafforzate dall'uso magistrale della musica, legata simbioticamente a ogni trovata scenografica. Per le sue 5-7 ore di durata NaissanceE ha il pregio di non ripetersi praticamente mai, né per input audiovisivi, né per sfide proposte, trascinando in un turbinio di sensazioni viscerali, graffianti e potenti che è inutile provare a illustrare. Perché talvolta non c'è bisogno di una spiegazione, certe cose vivono e si giustificano per il solo fatto di avvenire, di manifestarsi in una data maniera, attraverso significati che non solo è difficile ma anche superfluo e dannoso spiegare se non attraverso l'esperienza diretta. Lo dice Limasse Five stesso, riguardo il senso ultimo del gioco, con l'ennesima prova di onestà: liberi di volersi costruire castelli in aria e teorie sulla base dell'assonanza del nome con la parola "naissance", che in francese vuol dire "atto di nascere", ma le intenzioni in realtà sono molto più immediate e terra terra.

NAISSANCEE HA IL PREGIO DI NON RIPETERSI PRATICAMENTE MAI, NÉ PER INPUT AUDIOVISIVI NÉ PER SFIDE PROPOSTE

Firmata da Pauline Oliveros, Patricia Dallio e Thierry Zaboitzeff, la musica spazia tra elettronica, noise, orchestra, jazz ed etnica.

COMMENTO

A metà strada tra un classico "non-gioco" contemplativo e un vero e proprio puzzle/platform in soggettiva, NaissanceE è un'esperienza che una volta esaurita probabilmente tenderà a non lasciare molte tracce di sé, ma che finché brucia sa rivelarsi intensa, sorprendente. E anche un po' sbilanciata, visto qualche residuo eccessivamente ostico o criptico anche a seguito dell'intervento smussante dell'update 1.1, battezzato simpaticamente "less frustration, more pleasure patch", che abbiamo testato prima di andare in stampa.

- ⊕ Un viaggio di grande presa emozionale
- ⊕ Comparto audiovisivo di classe e personalità
- ⊕ Gameplay semplice ma gradevole
- ⊖ Alcuni spigoli ancora da limare

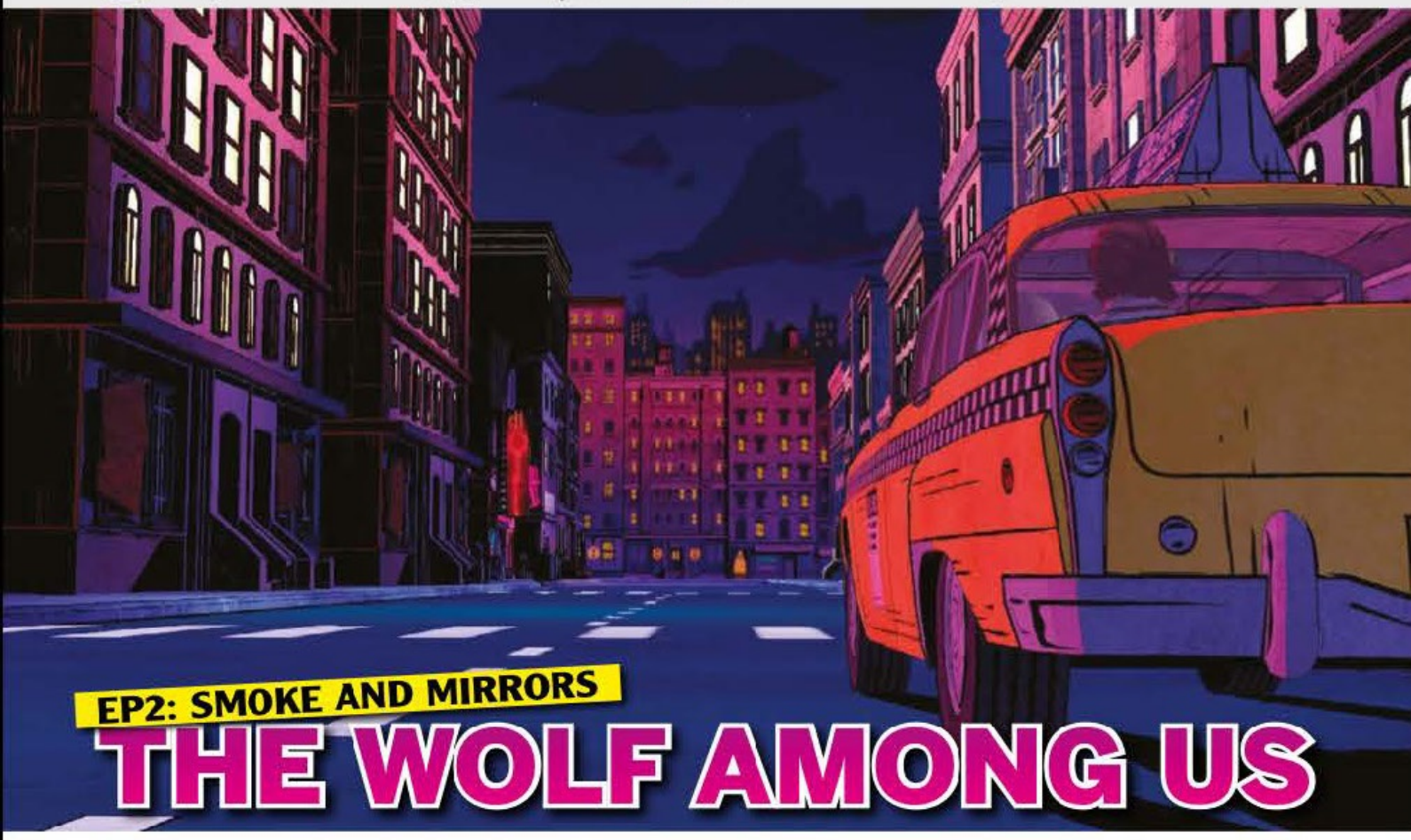
VOTO [85]

NULLA SI CREA, NULLA SI DISTRUGGE

L'autore del gioco, al secolo Mavros Sedeño, ha lavorato come level designer a Crysis 2 e I Am Alive. Posizioni a cui probabilmente è arrivato facendosi notare con la sua attività di modder, culminata con Jeux d'Ombre, total conversion di Far Cry che... sembra il papà di NeissanceE. Un prototipo che doveva concretizzarsi nel primo capitolo di quest'ultimo, ma che è stato poi abbandonato quando la direzione del progetto ha svoltato radicalmente, assumendo la forma attuale, grazie all'influenza di fonti esplicite di ispirazione come Portal e il manga "Blame!".

A cura di: Alberto "Neo-Geo" Semprini (neo_geo_@libero.it)

Low ▶ € 22,99 (stagione intera) ▶ Assente ▶ Assente ▶ Limbic Entertainment/Ubisoft ▶ telltalegames.com/thewolfamongus



EP2: SMOKE AND MIRRORS

THE WOLF AMONG US

Dopo un mostruoso ritardo, Telltale ci fa tornare a Fabletown per seguire le mirabolanti avventure di Bigby e di tutte le altre fiabe migrate nella New York degli anni '80.

Non vi nascondo che la mia attesa per questo secondo episodio è stata quanto mai spasmodica. Il cliffhanger del pilota di The Wolf Among Us ha davvero compiuto il suo dovere, lasciando a bocca aperta tutti quelli che lo hanno vissuto. La storia riprende proprio da dove era finita, con il grosso lupo cattivo Bigby sconvolto e più che mai deciso a risolvere il caso dell'efferato killer di fiabe che minaccia Woodstown. Un assassino è ancora piede libero e nessun ranocchio/ Principessa/ scimmia volante/ troll sembra essere al sicuro.

UNA BUONA NOMEA

Affrontiamo subito la spinosa questione delle scelte lasciate in mano al giocatore. Poco di quello che abbiamo deciso di fare nell'episodio precedente influenzerà la situazione di Smoke and Mirrors, e non si va oltre il modificare la presenza di un personaggio piuttosto che un altro all'interno di una particolare scena. Le stesse risposte che diamo nei dialoghi non cambieranno lo svolgimento della storia, che rimarrà invariata nella sua struttura.

Come sempre, avrete un tempo limite per scegliere la vostra risposta nei dialoghi.

L'ORIGINE FUMETTISTICA VIENE RIMARCATA DALL'AZZECCATA SCELTA CROMATICA E DA VOLTI STRAORDINARIAMENTE ESPRESSIVI

FAVOLE DI IERI E DI OGGI

Il lavoro di Pierre Shorette e Bill Willingham nel recupero e riadattamento dei personaggi delle fiabe è quanto mai geniale, e soprattutto approfondito. Nel primo episodio era già chiara la presenza di leggende famose come Biancaneve, La Bella, la Bestia, Ichabod Crane (Sleepy Hollow) e altri, ma erano visibili individui più ricercati come il rospo Toad proveniente dal romanzo Il vento tra i salici, La scimmia volante Bufkin de Il Mago di Oz o l'avversario di Beowulf, Grendel. In Smoke & Mirrors avrete la possibilità di incontrare anche l'ex uxoricida Barbablù, Jack Horner (incarnazione di qualsiasi "Jack" apparso nelle fiabe), Hans (Gianni testa fina) e il viscido Georgie Progie, protagonista di una nota filastrocca anglosassone.

Ecco il viscido Georgie Progie!

Alcuni ambienti ritornano da Faith, il primo episodio.

SI AVVERTE UN CALO DI RITMO, FORSE DOVUTO ANCHE A QUALCHE INCERTEZZA IN FASE PRODUTTIVA

Come tutte le opere Telltale, la trama non ha una configurazione ad albero che permetta di gestire strade differenti: il percorso è uno solo, e le scelte che adoperiamo nei dialoghi e nei Quick Time Event differenziano solo superficialmente l'esperienza del giocatore, rischiando di frustrarlo. Si tratta di un fatto ormai assodato per quanto riguarda Telltale e quindi non dovrebbe scandalizzare più di tanto, ma questa formula inizia debolmente a far sentire il fiato corto. È comunque interessante notare come il perno attorno al quale ruota tutta la serie sia la nomea di Bigby: potrete trattare tutti con i guanti di velluto o cercare spasmodicamente la rissa, il gioco terrà sempre memoria di come vi relazionerete con i vari individui. Non è ancora chiaro se questa cosa andrà effettivamente a influire su passaggi futuri della trama o si risolverà nel semplice cambiamento di qualche riga di dialogo.

FUMO E SPECCHI

Siamo liberi di criticare o elogiare quanto vogliamo la struttura di gioco poco flessibile di TWAU, ma non possiamo certamente parlar male di come la serie si presenti. Il comparto artistico della produzione rimane di ottimo livello. L'origine fumettistica viene continuamente rimarcata dall'azzeccata scelta cromatica e da modelli 3D ottimamente disegnati e caratterizzati da volti straordinariamente espressivi. La decisione di ricorrere al cel shading risulta davvero la soluzione più furba e pratica per mascherare un motore grafico ormai vecchiotto e claudicante. Encomiabile anche il doppiaggio inglese, che si avvale di voci di tutto rispetto: da questo punto di vista, il lavoro svolto da Telltale rimane superlativo. Sul fronte della sceneggiatura, lo svolgimento della trama e i dialoghi di TWAU funzionano a dovere, restituendoci personaggi credibili, quanto mai profondi e capaci di raccontarsi anche in poche battute. Il meccanismo di empatia con Bigby si consuma nel cliché del personaggio emarginato: carismatico, caricato di responsabilità e allo stesso tempo costretto a farsi rispettare dalla stessa comunità che deve difendere, la quale però lo tratta da reietto. Un canovaccio che va a costituire un humus fertile per il bisogno di immedesimazione del giocatore. Purtroppo, però, il secondo episodio non riesce a tenere col fiato sospeso come succedeva in Faith. Si avverte un calo di tensione, forse dovuto anche a qualche incertezza in fase produttiva che ha probabilmente portato a cambi di programma in itinere. Il ritmo è discontinuo e abbastanza lento, la narrazione non procede troppo spedita e si perde un po' troppo tempo in alcuni dialoghi. Alcune locazioni vengono riciclate dall'episodio precedente e la durata risulta alquanto risicata. Che qualcosa non sia andato secondo i piani emerge piuttosto chiaramente da alcune discrepanze e scene tagliate rispetto al trailer di anticipazione visto alla fine della prima puntata. Nonostante questo, l'atmosfera riesce a reggere fino alla fine, e comunque la serie non è ancora terminata.

L'interrogatorio è una delle parti più interessanti.

Il biondino è alquanto irritante!

COMMENTO

Smoke And Mirrors non varia praticamente nulla rispetto al precedente Faith; a parte la grossa riduzione di QTE, il gameplay e la struttura di gioco della serie non subiscono stravolgimenti. La trama prosegue invece ingarbugliando ancora di più l'intreccio ma con meno ritmo rispetto all'episodio pilota, soffermandosi un po' troppo su alcuni particolari e decollando solo a tratti. È ancora presto per esprimere un giudizio esaustivo sull'opera, questo episodio svolge una funzione transitoria, e molto probabilmente il prossimo sarà più movimentato. Speriamo solo di non dover aspettare altri mesi per metterci le mani sopra!

- ⊕ Esteticamente sempre più accattivante
- ⊕ Meno quick time event
- ⊖ Un po' fiacco rispetto a Faith
- ⊖ Scelte ininfluenti sul grosso della trama

VOTO [77]

» Sviluppatore: **Looking Glass Studios** » Dove trovarlo: **Steam, 6.99 €, GOG.com, 9.99 €**

1998

THIEF: THE DARK PROJECT

Tra controversie del presente e idee del passato, il mito dei primi due capitoli è destinato a durare ancora a lungo. O sono io che sto invecchiando?

Probabilmente, in un mondo ideale, gli ultimi due Thief sarebbero stati molto diversi. Una simile ipotesi, in fondo, può diventare un modo per celebrare Thief: The Dark Project (1998) e Thief II: The Metal Age (2000), insieme alla loro ineccepibile e visionaria impostazione: pensate a un gioco corredato da animazioni ad hoc per l'interazione con l'ambiente, proprio come avviene nel seguito/reboot di Eidos Montreal/Square Enix, ma attento anche a finezze in linea con i capitoli storici, magari con l'aggiunta di ferite e medicamenti realistici, comandi e scenari per nuotare, verosimili hit point (validi, ad esempio, solo sul collo o in faccia, nel caso di guardie bardate) per il tiro con l'arco e il reintegro ragionato della spada. In effetti, le idee di game designer come Ken Levine e Warren Spector si avvicinavano al concetto di "simulazione fantastica", declinata in versione stealth in The Dark Project e ARPG in Deus Ex; ed è questa, almeno nei miei sogni, la linea che avrebbe dovuto essere seguita in tutti i successori. Addirittura, Spector ebbe a dire che la decisione di sviluppare la storia di JC Denton arrivò "dopo le frustrazioni di Thief,

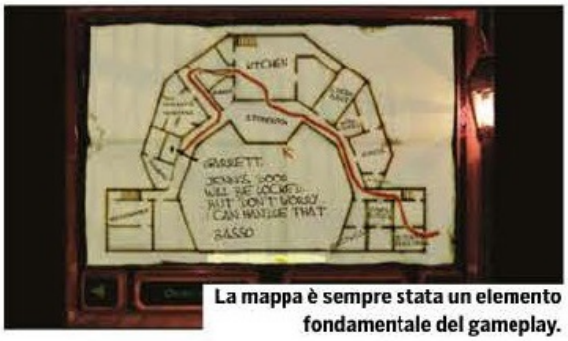
Graficamente, nel 2000, Thief II veniva lasciato indietro da parecchi giochi. Lo stile, però, era tutto dalla sua.

IL GIOCO DI LOOKING GLASS ERA VICINO, PER CERTI VERSI, AL CONCETTO DI "SIMULAZIONE FANTASTICA"

Nei primi due capitoli lo scasso era ostico ma non beneficiava della visuale sulle mani, contrariamente a Deadly Shadow.

L'occhio meccanico di Deadly Shadows permetteva un violaceo rischiaramento della visuale.

LO SCENARIO EREDITATO DAL PROGETTO DARK CAMELOT È UN MEDIOEVO CLOCKPUNK TETRO ED ERMETICO



La mappa è sempre stata un elemento fondamentale del gameplay.

per mostrare le potenzialità di un gioco in cui combattimento e stealth stavano sullo stesso piano, senza mettere in ombra una delle due soluzioni". Parole sorprendenti, alla luce del culto nato intorno a Garrett il Ladro, che tuttavia esprimono al meglio l'atmosfera "sperimentale" di molte realtà di sviluppo, impegnate negli anni '90 a costruire qualcosa di davvero nuovo.

CAMELOT PER LADRI

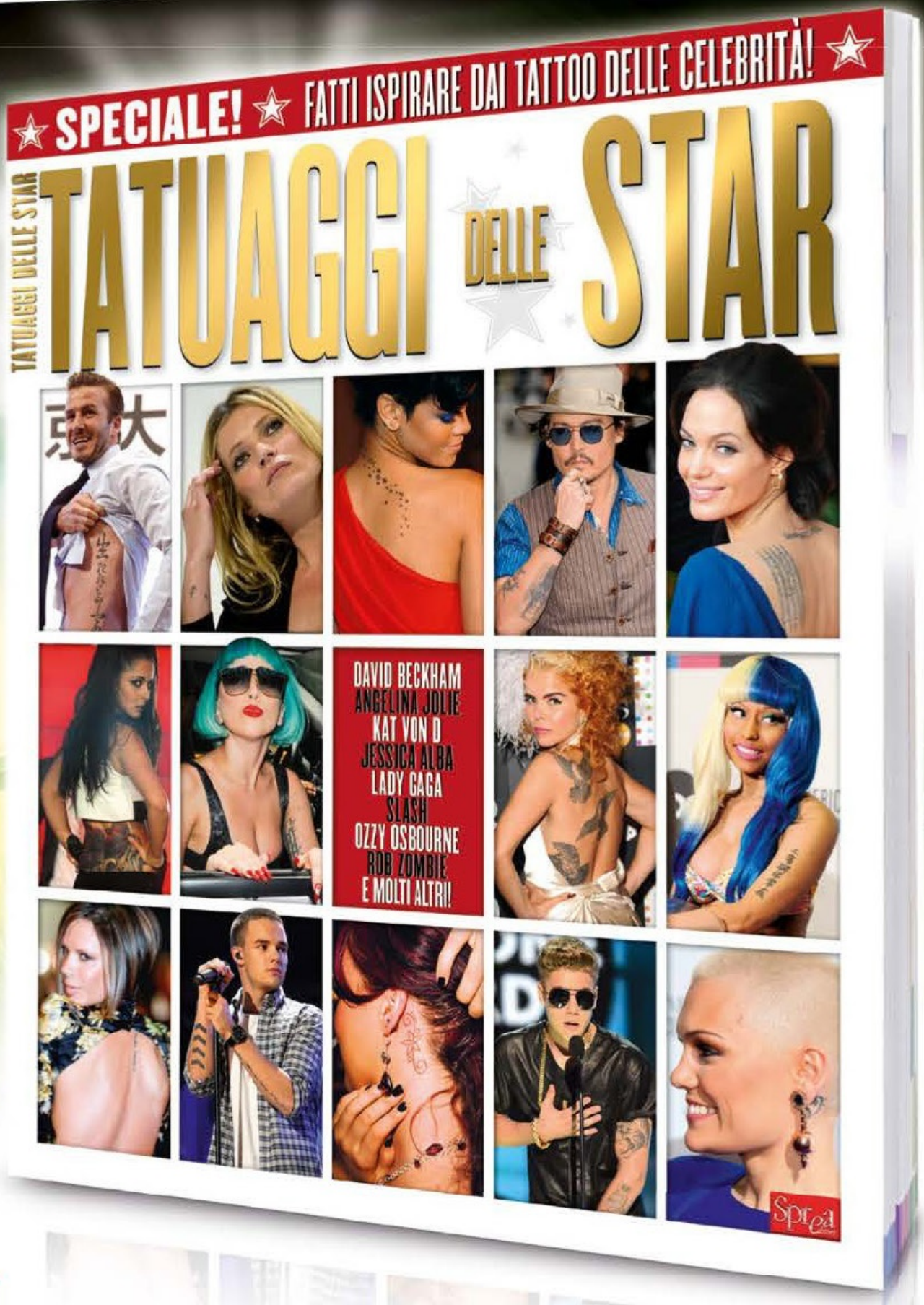
L'analisi che abbiamo appena abbastito si esplicita bene nel canovaccio di Dark Camelot, il progetto di Ken Levine successivamente diventato Thief: The Dark Project. Il gioco, inizialmente, avrebbe dovuto essere un'avventura realistica incentrata sulle spade, che oggi appare quasi come una lontanissima antesignana di Kingdom Come: Deliverance; in seguito, anche per volontà del publisher, tale struttura dovette cedere il passo a un gameplay diverso, fondato sulla silenziosità e sul vantaggio delle ombre. In realtà il percorso è addirittura più complicato, e passa anche dall'ispirazione a un gioco fanta-horror sulla Guerra Fredda, Better Red Than Undead, ma approfondirlo troppo ci porterebbe paurosamente fuori strada: ciò che conta è che Thief: The Dark Project è la somma di tanti di elementi, in cui le citate, nobili pulsioni sono mischiate ad altri fattori, fra ragioni produttive e puro caso. I programmatori ricordano lo stato pesantemente imperfetto delle AI, ad appena pochi mesi della pubblicazione, insieme ad altri dubbi che affollavano la loro mente di giovani designer. È quasi paradossale, quindi, dover rimarcare il fatto che le routine dei primi tre Thief non sono poi così lontane dalle loro repliche moderne, in termini di stati di allerta e conseguenti reazioni. Il ché è un complimento per i capitoli originali, naturalmente, ma non lo è necessariamente per l'ultimo arrivato. D'altra parte, le sensazioni che ho respirato negli enormi livelli di Thief: TDP e Thief II: TMA, durante una nuova, silenziosissima prova, sono ancora molto potenti: il background ereditato da Dark Camelot è quello di un medioevo clockpunk estremamente tetro e per certi versi ermetico, che solo in parte il nuovo capitolo è riuscito a rievocare; con le limature di The Metal Age, poi, molte delle caratteristiche del gameplay non sfigurerebbero in un videogioco del 2014, almeno sul piano del level design, delle AI e della libertà d'azione, grazie a un gameplay che è diventato "emergent" (l'interazione fra tante, semplici caratteristiche sfocia in conseguenze più complesse, magari non progettate né previste dai creatori) nel modo più naturale possibile, semplicemente grazie a un'ispiratissima, benché burrascosa, fase di progettazione.

OMBRE MORTALI

L'esperienza di Thief: Deadly Shadows ha diversi punti di contatto con l'ultimo capitolo, in termini di costrizioni produttive ma anche sul piano del gameplay: il terzo episodio, passato nelle mani di Ion Storm, implementò per la prima volta una città esplorabile, come luogo di connessione fra le quest, oltre a un ampliamento del gameplay in direzione verticale, grazie ai guanti da scalata (oggi sostituiti dal "rampino", che altro non è se non un doppio salto sul muro). Fatalmente, però, i livelli sono rimasti più piccoli di quello che avrebbero dovuto; in T:DS a causa delle limitazioni della prima Xbox (2004), mentre nel recente Thief di Eidos Montreal a causa di quelle della Xbox 360. A parte questo, però, anche Deadly Shadows è uno stealth game più che valido, capace di spiccare in alcuni livelli davvero straordinari (quello del manicomio su tutti) e nel sostanziale rispetto delle regole originali.

L'uso delle frecce sull'ambiente (nemici a parte) è l'aspetto che è cambiato meno lungo gli anni.

È IN EDICOLA



Sprea

A cura di: Roberto "il Cinese" Turrini
(indiezone@tgmonline.it)

Indie Zone

Per segnalazioni, osservazioni e insulti, il mio indirizzo di posta elettronica vi è amico: indiezone@tgmonline.it

Candy, oh Candy...

Premesso che la mia conoscenza in materia di diritti di proprietà intellettuali tende al nulla assoluto e che ogni mia affermazione sarà accompagnata dalla fonte ufficiale, cercherò di riassumere brevemente quella che, per giorni, è stata la notizia attorno alla quale è girata tutta l'internet: King.com, enorme publisher di casual game con sedi in tutto il mondo, ha avviato negli Stati Uniti il processo di registrazione come trademark della parola "candy", dopo averlo acquistato per l'Europa da una società in fallimento. Il fine? Ovviamente quello di tutelare la sua IP Candy Crush Saga: un giochino stupido per smartphone e browser che è l'equivalente di un Bejeweled a base di caramelle. Tempo zero, e sulla rete è iniziato un tam-tam mediatico di protesta di proporzioni bibliche, anche perché i legali di King.com hanno contattato altri sviluppatori chiedendo di togliere la parola "candy" dalle loro app già pubblicate su Apple Store, Google Play, Facebook et similia (tinyurl.com/AllCandyCasino). Parallelamente, Stoic Studio, che stava registrando il trademark "The Banner Saga", si è visto recapitare una lettera dalla stessa King.com (tinyurl.com/oppcandy) che faceva più o meno così: "Ciao, il termine "saga" è di nostra proprietà e noi ci opponiamo formalmente al vostro tentativo di registrare The Banner Saga perché potrebbe danneggiare le nostre IP (Candy Crush Saga, Bubble Witch Saga, Pet Rescue Saga, Farm Heroes Saga, etc.)". Trascorso qualche giorno di botta e risposta, articoli di sdegno e dichiarazioni di solidarietà, un certo Matthew Cox spiazza tutti con un articolo che dimostra come King.com abbia copiato spudoratamente un suo gioco (junkyardsam.com/kingcopied). Nel giro di qualche ora la multinazionale mette le mani avanti e ritira dal mercato il titolo incriminato (tinyurl.com/pacavoidel), mentre alla lista degli ipotetici plagi si aggiungono anche Bubble Witch Saga (clone di Bust-A-Move) e Papa Pear Saga (uguale a Peggle). Come ciliegina sulla torta, è proprio il caso di dirlo, un altro sviluppatore scrive una lettera aperta in cui non solo denuncia che Candy Crush Saga (2012) è una copia carbone del suo CandySwipe (2010), ma anche che King.com ha acquistato successivamente una IP dal gameplay completamente diverso e precedente ad entrambe (Candy Crusher) solo per giustificare il suo diritto ad appropriarsi del trademark "candy" e fare piazza pulita degli avversari (candyswipe.com/king.html). Ora, per quanto la situazione appena descritta ricordi i passaggi più drammatici di Beautiful (qui la risposta formale di Riccardo Zacconi, CEO di King.com: tinyurl.com/approchip), una nota positiva c'è, e viene ancora una volta dalla scena indipendente (che fino ad adesso sembrerebbe averle "prese" e basta).
Sul sito itch.io/jam/candyjam è infatti partita ufficialmente la prima Candy Jam Session, ossia una competizione no-prize gratuita e aperta a tutti gli sviluppatori indipendenti che volessero cimentarsi con un gameplay zuccheroso. Le regole sono chiare (e cito): "Sviluppare un titolo che abbia a che fare con le caramelle e nel cui titolo la parola "candy" compaia anche più volte. Si consideri che la presenza di termini come "scroll", "saga", "apple" ed "edge" potrebbe dare punti bonus in fase di valutazione. Perché facciamo questo? - continua il manifesto dell'evento - Perché registrare parole di uso comune è ridicolo, perché è una questione morale e perché… ogni occasione è buona per organizzare una game jam!". Dio come amo la scena indie...
P.S. Prima di andare in stampa è giunta la notizia che King.com, forse grazie alle tante polemiche, ha deciso di rinunciare alla registrazione del trademark "candy". Vuoi vedere che... ✷

"Candy sa come si fa" (Candy Elettrodomestici s.r.l., est. 1945, Italia)

SCAMPERGHOST & PAC-AVOID (KING)

BUST-A-MOVE & BUBBLE WITCH SAGA (KING)

BEJEWELED & CANDY CRUSH SAGA (KING)

PEGGLE & PAPA PEAR SAGA (KING)

Sul sito della Candy Jam c'è un piccolo box riassuntivo di alcune IP che hanno "ispirato" King.com (itch.io/jam/candyjam).

A cura di: Carola Cudemo (info@indies4indies.com)

>>INTERVISTA >>SITO DELLO SVILUPPATORE/TEAM: untoldgames.com

Io, robot

Ma gli androidi sognano pecore elettriche italiane?

Il neonato team italiano Untold Games si sta cimentando con successo nel campo della realtà virtuale col suo innovativo titolo Loading Human, e ovviamente non poteva passare inosservato sotto l'occhio sempre vigile di TGM!

TGM: Com' è nato il progetto?
Untold Games: Tutto è iniziato quando Flavio Parenti (attore e regista) ha visto il celebre video della nonnina che prova un Oculus Rift: la reazione dell'anziana signora lo ha convinto del fatto che quella tecnologia avrebbe spalancato le porte a un nuovo modo di intendere videogiochi e film. Si è procurato un kit di sviluppo e ha cercato qualcuno in Italia con cui lavorare a quella che, nella sua idea iniziale, era più un'esperienza in VR che un videogioco. Il destino lo ha fatto incontrare con FoofaStudios, società di sviluppo di videogiochi genovese, che lavora principalmente nei settori web e mobile. Al team si è poi unito anche lo sceneggiatore Riccardo Boccuzzi per l'ambientazione, la storia e i personaggi. Da lì il progetto si è ingrandito sempre di più grazie al contributo di tutti, fino a quando la collaborazione non è sfociata nella costituzione di Untold Games e nello sviluppo del gioco nella sua forma definitiva: un'avventura grafica in prima persona e in VR, senza interfaccia o altri elementi che distolgano il giocatore dalla storia e dall'esperienza che sta vivendo. Il processo di creazione di LH è molto vivace: una volta trovata la linea per quanto riguarda la regia e la storia da un punto di vista narrativo e cinematografico, il tutto viene rielaborato durante la fase di game design: spesso non è solo il design ad adattarsi alla storia, ma è la storia a prendere una piega diversa in base al design.

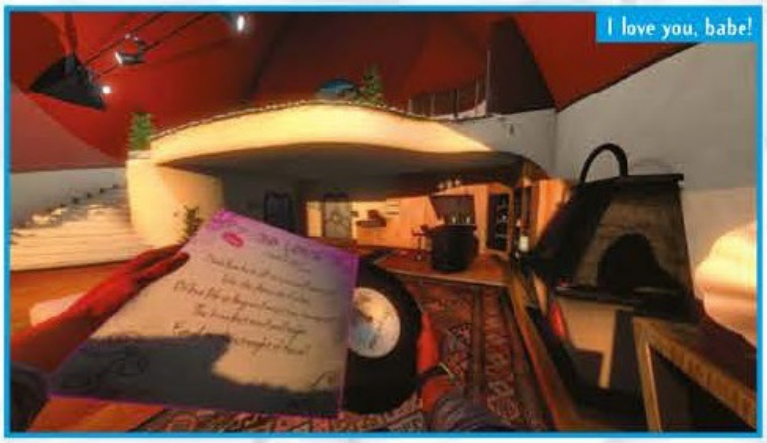
Scoliamoci un goccetto per dimenticare...

TGM: Un accenno alla trama?
UG: Il giocatore impersona André Gibson, uno scrittore malato di Alzheimer destinato inescrabilmente a una morte cerebrale priva di ricordi. Sua moglie Michelle, giovane premio Nobel per la scienza, progetta un sistema per salvare la sua mente riversandola in un robot. Per completare il trasferimento, tuttavia, André deve rivivere i suoi ricordi in una ricostruzione virtuale senza creare discrepanze, altrimenti il loading fallirà ed egli morirà. Purtroppo la malattia ha già lasciato enormi vuoti di memoria e Michelle decide di trasferirsi nel robot unendo i suoi ricordi a quelli di suo marito. In questo modo diventeranno un'unica entità indivisibile, e scopriranno come anche coloro che amiamo nascondono un lato oscuro fatto di segreti, violenza, ossessioni.

TGM: Perché Oculus Rift e controller alternativi?
UG: Vogliamo che LH sia la miglior esperienza di realtà virtuale e immersione in un mondo artificiale mai realizzata. Tutti noi amiamo le grandi avventure e le grandi storie: pensiamo che la realtà virtuale offra al giocatore la possibilità di vivere davvero una storia sentendosi protagonista. Non ci saranno più filtri, il personaggio non sarà più un'altra persona di cui stai guidando i movimenti, ma sarai tu stesso, ne vestirai i panni e ne proverai le emozioni. Per noi è un futuro esaltante e vogliamo essere tra i primi a muoverci in quella direzione. L'Oculus e l'Hydra sono, al momento, il meglio che la tecnologia ci offre. Ci siamo chiesti a lungo quanto impatto avrà questa nostra decisione sul target di LH e siamo consapevoli del fatto che probabilmente non tutti potranno giocarci: quando però abbiamo valutato la possibilità di offrire un supporto per controller tradizionali ci siamo resi conto che, nel tentativo di "accontentare tutti", avremmo snaturato l'essenza stessa del progetto, banalizzato le meccaniche di gioco e rovinato irrimediabilmente quel senso di immersione e meraviglia che la VR ci offre. È ancora molto difficile fare stime precise di quanti dispositivi saranno venduti nei prossimi mesi, tuttavia abbiamo ragionato a lungo sui (pochi) dati disponibili, sui numeri delle campagne KickStarter di Oculus e STEM e tenuto sotto stretta osservazio-

NON VOGLIAMO CHE LOADING HUMAN SIA UN "FILM INTERATTIVO" MA QUALCOSA DI NUOVO E APPAGANTE PER IL GIOCATORE

Essere virtuali o non essere virtuali, questo è il dilemma... cybershakespeariano!


I love you, babe!

ne la community di appassionati. C'è sicuramente molto fermento nel settore, e crediamo che la cifra dei potenziali giocatori in possesso dell'hardware necessario crescerà notevolmente nei prossimi 2 anni. Oculus sarà quello venduto a un prezzo maggiore, per questo abbiamo fatto in modo che LH sia giocabile senza problemi anche su schermo tradizionale: certo, l'esperienza di VR a cui miriamo sarebbe compromessa, ma abbiamo volutamente tenuto uno spiraglio aperto.
Un controller tipo Hydra sarà però assolutamente necessario per godere appieno della libertà d'azione che vogliamo dare al giocatore: usare le proprie mani e i propri movimenti non è paragonabile a muovere gli stick di un pad o cliccare su un mouse.

TGM: Ostacoli durante lo sviluppo?
UG: I principali ostacoli allo sviluppo di videogiochi in Italia sono sostanzialmente di carattere burocratico (adempimenti societari, tassazione, mancanza di supporto al settore). Questa complessità tutta italiana è di ostacolo anche nel caso in cui un piccolo sviluppatore decidesse di avvalersi di una piattaforma di crowdfunding come ad esempio KickStarter. Per questi motivi, nonostante i membri siano tutti italiani, Untold Games è una società basata in UK. Per quanto riguarda il level design abbiamo riscontrato notevoli differenze rispetto allo sviluppo per controller standard. Con un Oculus davanti agli occhi la percezione degli spazi e delle dimensioni è molto diversa, e abbiamo dovuto prestare molta attenzione alla scala degli oggetti: tutto deve essere studiato e realizzato a dimensioni reali in modo che il giocare, facendo un paragone inconscio con la sua esperienza, non percepisca gli oggetti come irrealistici. Di contro abbiamo dovuto considerare il fatto che ogni interazione del personaggio con l'ambiente non sarà guidata da un'animazione, ma dai movimenti del giocatore catturati dal controller: per poter afferrare gli oggetti e manipolarli dobbiamo necessariamente avere un certo margine di tolleranza e talvolta creare spazi vuoti che permettano di isolare un oggetto importante dal resto.

AGLI ITALIANI NON MANCANO CAPACITÀ E CREATIVITÀ: IL PROBLEMA È CHE TROPPO SPESSO QUESTI TALENTI FATICANO A EMERGERE

Tira proprio una brutta aria qui...

TGM: Quali piani per il futuro?
UG: Svilupperemo per tutto il 2014, in modo da essere pronti al rilascio contemporaneamente alla versione commerciale dell'Oculus nel 2015. Abbiamo ultimato la lavorazione del prologo ma siamo ancora alla ricerca di fondi per portare avanti il progetto. Siamo pronti a completare il lavoro anche con budget ristretti, ma è fuori da ogni dubbio il fatto che ulteriori capitali ci permetterebbero di ampliare LH in tutte le direzioni. Il futuro di LH è anche strettamente legato all'evoluzione delle tecnologie che utilizziamo: siamo in contatto con Sixense e riponiamo molta fiducia nel fatto che il nuovo hardware sia più preciso rispetto agli Hydra che stiamo utilizzando al momento. Lo stesso discorso vale per Oculus, di cui aspettiamo con ansia un nuovo prototipo migliorato. Sarà un anno ricco di novità e su svariati aspetti dovremo decidere prossimamente o aggiustare il tiro in corso d'opera: d'altronde è anche questo il rischio calcolato dei pionieri!

Nella realtà virtuale c'è sempre qualcuno pronto ad accoglierti a braccia aperte.

A cura di: **Erik "Shrapnel" Pede (redazione@tgmonline.it)**

»RECENSIONE **»SVILUPPATORE: 2x2 Games** **»SITO: unityofcommand.net**

Unity of Command

Una rappresentazione indipendente della II Guerra Mondiale che ha ben poco da invidiare a prodotti di altra fama.

Unity of Command non è un titolo particolarmente recente, ma gli sviluppatori sono stati in grado di tener viva l'attenzione del pubblico lavorando costantemente all'ampliamento della loro simulazione strategica a turni e alla correzione di piccoli e grandi errori. La recente pubblicazione della seconda espansione (intitolata Black Turn), in particolare, ha portato nuovamente sotto i riflettori Unity of Command, il che offre un'occasione perfetta per parlare di un gioco che merita il massimo dell'attenzione. Il titolo prodotto dal piccolo team 2x2 Games è uno strategico, come s'è detto poc'anzi, e si propone di ricreare su schermo le battaglie salienti della Campagna di Stalingrado del 1942/43. Tutte le missioni sono quindi ambientate sul Fronte Orientale e, a voler essere onesti, sin qui non si intravede l'ombra di alcuna novità. Questi argomenti sono già stati affrontati diverse volte nell'ambito dei giochi di strategia, ma non è il tema scelto dagli sviluppatori di Unity of Command a render grande la simulazione, bensì l'approccio adottato.

Testa bassa e mani sulle orecchie

Unity of Command mette a disposizione dell'aspirante stratega due campagne distinte: la prima è dedicata all'Asse, la seconda ai Sovietici. Ciascuna inquadra gli eventi dal punto di vista delle relative forze armate e ne delinea la progressione verso l'obiettivo finale, ma neanche in questo caso siamo chiaramente di fronte a una novità assoluta. È sufficiente spendere qualche minuto con il breve tutorial e con lo scenario introduttivo, però, per rendersi conto di quanto sia unico e avvincente questo gioco. Unity of Command è infatti il titolo strategico più immediato e intuitivo degli ultimi anni, nonostante il suo genere di appartenenza. Gli scenari, per esempio, sono invariabilmente dedicati a conflitti su scala medio-piccola e non ci sono centinaia di unità da gestire; occorre invece arrangiarsi con un numero relativamente ridotto di forze, rispettando le richieste del gioco in termini di turni entro cui portare a termine gli obiettivi e sfruttando al meglio ogni singolo passaggio. Le tabelle che descrivono le potenzialità delle unità, gli schemi di movimento, i bonus e i malus derivanti dai vari tipi di terreni e tutti gli altri piccoli dettagli che non possono mancare in uno strategico a turni, vengono esposti con chiarezza e senza inutili complicazioni, il che consente di calarsi nel ruolo di generale sul campo sin dal primo turno e permette a chiunque di comprendere i meccanismi della simulazione in poco tempo. La rappresentazione delle unità è di chiara lettura e impiega piccole miniature che rendono possibile l'identificazione immediata delle truppe e il relativo stato di salute. Le icone che mostrano le possibili attività di ogni unità, a dire il vero, sono un po' piccole, ma si tratta di un problema che svanisce in breve

È SUFFICIENTE QUALCHE MINUTO CON IL BREVE TUTORIAL PER RENDERSI CONTO DI QUANTO SIA UNICO E AVVINCENTE IL GIOCO

Attraversare i fiumi richiede un intero turno: la costruzione dei ponti è un investimento di grande importanza.

Le cose si fanno decisamente complicate quando ci si trova di fronte a obiettivi multipli.

tempo, non appena si prende confidenza con l'impianto grafico del gioco. Impianto che, pur mirando all'essenzialità, non si fa mancare una costruzione gradevole delle mappe: ci si trova sempre di fronte a una serie di esagoni, come da tradizione per il genere, ma la pulizia generale e l'impiego ben dosato di colori e particolari rende piacevole la permanenza nei vari teatri di guerra. Ciò non vuol dire, però, che sia possibile rilassarsi e prendere le battaglie sottogamba: Unity of Command è incredibilmente immediato, e questo è uno dei suoi maggiori pregi, ma non rinuncia alla complessità e alla durezza che ogni amante della strategia si aspetta da un prodotto di buona fattura.

Il peggio è alle spalle

L'intelligenza artificiale di Unity of Command, tanto per cominciare, può inizialmente sembrare ottusa, ma non è così: è semplicemente programmata per ingannare il giocatore. Non è propriamente brillante in quanto a tattiche d'attacco e ritirate strategiche, ma è abilissima nell'approfittare di ogni singolo errore e nel farlo pagare carissimo. Sembra quasi che le truppe manovrate dalla CPU si sveglino improvvisamente dal loro relativo torpore ogni qualvolta si commette uno sbaglio, per poi lanciarsi negli spazi inavvertitamente lasciati privi di copertura e tagliare le linee di rifornimento delle truppe. Queste ultime rappresentano probabilmente l'elemento da tenere in maggior considerazione nel corso degli scontri, ancor più del posizionamento dei nemici e dell'efficacia degli attacchi portati al loro indirizzo. Spingendosi troppo avanti, abbandonando la linea del fronte o lasciando che il nemico conquisti aree poste alle spalle della propria armata, infatti, ci si espone alla possibile interruzione dei rifornimenti, in seguito alla quale le truppe hanno in pratica i turni contati. E questo, facendo due più due, spiega anche come faccia la CPU a rivelarsi imprevedibilmente letale, a dispetto dell'apparente letargia (interpretabile, a questo punto, come volontaria finzione atta a indurre un falso senso di sicurezza nello stratega digitale più incauto). Al di là degli innegabili pregi strutturali ed estetici, infine, bisogna rilevare una longevità praticamente illimitata. Gli sviluppatori, come affermato in apertura, sono sempre al lavoro su espansioni e nuove funzionalità, ma si tratta soltanto della punta dell'iceberg. La parte del leone, in questo senso, spetta infatti all'editor di scenari e alla modalità multiplayer. Il primo consente di allestire nuovi teatri di guerra con un numero piuttosto ridotto di clic del mouse e senza dover studiare interfacce utente complicate e articolate (alle quali gli sviluppatori hanno rinunciato in favore di un sistema che non ha bisogno di ore per esser messo a frutto nel migliore dei modi). Il multiplayer, da parte sua, è disponibile tanto in locale quanto online e, come spesso accade per questo genere di giochi, può diventare una fonte di divertimento, ragionamento ed esercizio tattico di durata infinita.

Gli attacchi aerei, disponibili in quantità limitate, non sono molto precisi, ma possono risultare di enorme aiuto.

L'editor con cui creare nuovi scenari e modificare quelli esistenti è pratico e piuttosto semplice da usare.

In alcuni scenari l'Armata Rossa può sfruttare i partigiani per conquistare i territori controllati dalle forze dell'Asse.

SEMBRA QUASI CHE LE TRUPPE MANOVRATE DALLA CPU SI SVEGLINO DAL LORO TORPORE OGNI QUALVOLTA SI COMMETTE UNO SBAGLIO

COMMENTO

L'elegantissima presentazione e il minimalismo che permea ogni singolo elemento dell'interfaccia utente sono emblematici nel mettere in chiaro le aspirazioni di Unity of Command, ovvero un gioco che vuole attrarre anche i fan della strategia che non si trovano a loro agio con le simulazioni che vanno per la maggiore. Ancor più impressionante, però, è la capacità del gioco di unire l'intuitività alla complessità e a quella durezza che è lecito attendersi da ogni titolo che aspiri a mettere in scena la guerra, qualunque essa sia. In sintesi: un piccolo, magnifico capolavoro.

+ Sorprendentemente immediato...
+ ... eppure complesso e coinvolgente

VOTO: 4/5

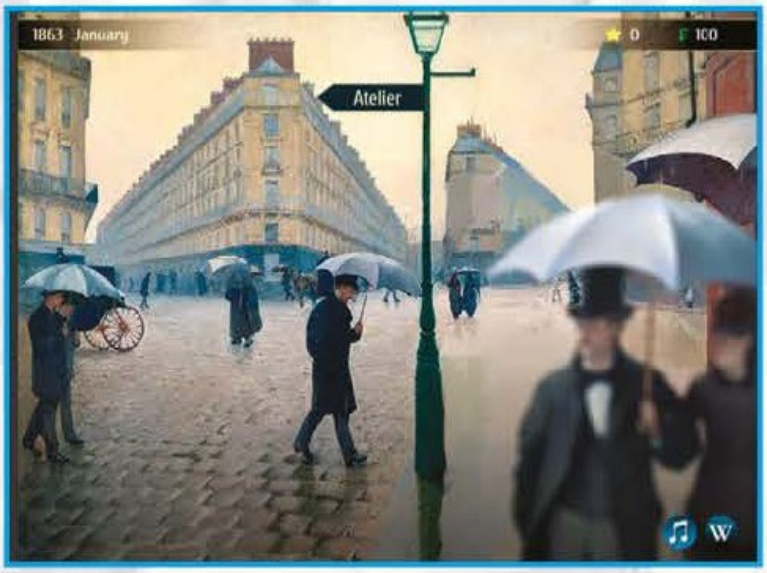
A cura di: Andrea "Rogozin" Nanni (rogozin7@hotmail.com)

>>RECENSIONE >>SVILUPPATORE: Lucas "AD1337" Molina >>SITO: playavangarde.com

Avant-Garde

"Ho voluto la perfezione e ho rovinato quello che andava bene" – Claude Monet, a proposito del videogioco Avant-Garde

"E adesso qualcosa di completamente diverso" (Monty Pyt hon). È questa, infatti, l'impressione che si ha aprendo per la prima volta il browser game "Avant-Garde", un misto tra gestionale e gioco di ruolo ambientato nella Parigi del diciannovesimo secolo. È tutto oro quello che luccica? Uhm: andiamo per gradi, anche perché per immedesimarmi ho deciso di giocare Avant-Garde sotto l'effetto di assenzio e laudano (in realtà era Chianti dell'Esselunga da 4 euro con un po' di antigelo per la massima resa allucinatoria).



Faccio cose, vedo gente

L'impatto iniziale, dicevo, è sicuramente gradevole: ci viene presentata la città tramite il dipinto di Gustave Caillebotte "Parigi: una giornata piovosa", con un bottoncino di Wikipedia che riporta alla descrizione del quadro e dell'autore. Lo stesso discorso è valido per le altre location che fanno da sfondo al gioco (invero non è che siano tantissime: tre o quattro), rappresentate da altrettanti dipinti dell'epoca, ma il fatto che l'approfondimento tramite Wikipedia sia implementato male con pagine non trovate e link interrotti rovina fin troppo presto quell'effetto "colpo di fulmine" a cui accennavo all'inizio. Parlando di gameplay, una banale scommessa tra Bouguereau e Manet ("scommetto 50 franchi che anche questo novellino può fare un quadro migliore del tuo") è l'espediente narrativo per introdurre le meccaniche di gioco e darci uno scopo. Come nella migliore tradizione degli RPG, infatti, insieme alla scelta di un nome (piacere, Mecwpassant) ci verrà chiesto di distribuire alcuni punti a diverse caratteristiche e talenti del nostro personaggio (forma, prospettiva, anatomia, etc.) grazie ai quali determinare gli stili pittorici in cui sarà più o meno competente. Una volta definito il profilo del giocatore, quindi, Avant-Garde parte subito in quarta, mettendoci nella condizione di dover scegliere strumenti, stili e materie prime con cui produrre (vista la serialità della nostra attività penso che il termine non sia fuori luogo) dipinti da rivendere. Essi saranno rappresentati sempre e solo da anonime icone, cosa che ci priverà del piacere di go-

Al Cafe si possono fare incontri interessanti: in questo caso Monet, dopo un paio di bottiglie, si offre di insegnarci qualcosa

L'AMBIENTAZIONE E I PERSONAGGI COI QUALI INTERAGIRE RENDONO AVANT-GARDE UN ESPERIMENTO SICURAMENTE ORIGINALE

Col passare del tempo si renderanno disponibili nuovi stili e correnti; peccato che la scelta di uno piuttosto che di un altro abbia conseguenze assolutamente trascurabili sul gameplay.

dere delle nostre creazioni (ma sarebbe stato pretenzioso il contrario). Ciascun materiale avrà costi differenti, e a seconda del periodo storico varieranno la domanda di quadri e le regole del mercato. Vo endo sintetizzare, il nostro obiettivo sarà "acquistare a poco e vendere a molto".

"Impara l'arte e mettila da parte" (mia nonna)

In realtà non si esaurisce tutto qui: le caratteristiche iniziali potranno essere migliorate tramite l'accademia, mentre al bar (anzi: al Cafe) potremo ubriacarci con gli artisti più famosi del diciannovesimo secolo ed essere ricompensati con l'apprendimento di determinate tecniche pittoriche. Al di là della sua funzione pratica, il binge drinking con Van Gogh era qualcosa che, nel mondo dei videogiochi, dovevo ancora provare! Insomma, di carne al fuoco ce ne sarebbe pure tanta, ma si fa presto ad accorgersi che le potenzialità offerte da Avant-Garde rimangono tali: i materiali e gli strumenti implementati sono pochi, i dialoghi con i personaggi ridotti all'osso e le stringhe di testo sempre le stesse. Anche il livello di sfida è inesistente: basterà azzeccare la combinazione di stili e materiali che garantisce un minimo margine di guadagni, ripetendola ad libitum, per ottenere fondi infiniti. Nell'eventualità in cui non riuscissimo ad individuarla, nessun problema: avremo sempre la possibilità di andare in rosso a piacimento senza che questo pregiudichi in alcun modo il nostro futuro (in ogni caso il gioco si interrompe nel 1914 per via della Grande Guerra). Prima di passare al commento una nota veloce sul sito del gioco. Mentre scrivo, il dominio è scaduto e sembra che non sia stato rinnovato. Avant-Garde si può comunque trovare sui principali siti di browser e flash game senza passare dal canale "ufficiale".

COMMENTO

Pure al netto delle normali imperfezioni e incompiutezze dovute al fatto di essere un'alpha release, l'originalità dell'idea e dell'ambientazione non è sufficiente a fare di Avant-Garde qualcosa di più di un piccolo divertissement che richiede un'oretta scarsa per essere portato a termine. Aggiungere feature e limare le lacune potrebbe migliorare un po' la situazione, ma i difetti sono strutturali, e il giudizio finale non sarebbe troppo diverso. Ah: è gratis, quindi se gli screenshot avessero solleticato la vostra curiosità, non ci sarebbe nemmeno la necessità di aprire il portafoglio per togliersela.

+ Idea invero originale...

– ... ma gameplay molto piatto

VOTO: 2/5

D'altra parte, siamo o non siamo in crisi? Avete presente quanto può costare un dominio, oggi come oggi? Eddai...

UNA BANALE SCOMMESSA TRA BOUGUEREAU E MANET È L'ESPEDIENTE NARRATIVO PER INTRODURRE IL GAMEPLAY

Anni di studio, assenzio e sacrifici hanno pagato: il mio dipinto allegorico a tema religioso ha sfondato al Salone di Parigi!

Ecco cosa succede a non pagare le bollette...

I NOSTRI PARAMETRI

Da qualche mese sono cambiati i parametri con cui valutiamo il "PC ideale" della pagina seguente. In passato le fasce erano suddivise in questo modo: al top c'era semplicemente il massimo, indipendentemente da ciò che sarebbe potuto costare; nella fascia ottimale c'erano i prodotti capaci di fornire il migliore compromesso fra prezzi e prestazioni, mentre nella fascia economica una configurazione ideale per giocare come si deve spendendo il minimo. Visti i tempi e l'eccessiva elitarietà della fascia "top", abbiamo deciso di ripensare questo segmento in un'ottica più umana, proponendo sì dei componenti costosi (non sarebbe "al top" sennò), ma cercando comunque di proporre la soluzione più potente al prezzo più congruo. Non avrebbe senso, infatti, proporre due GeForce 780ti in SLI a 1200 euro, quando con gli 800 euro di due Radeon R9 290 si ottengono prestazioni comparabili a ben 400 euro in meno! Insomma, ora la fascia "top" è più ragionata, mentre le altre restano concettualmente identiche al passato. Nella fattispecie, tutte le nostre configurazioni vi permetteranno di giocare bene, ma a condizioni diverse: un PC composto con i componenti della fascia "top" vi garantirà buona fluidità anche a 4K (3840x2160 pixel), uno della fascia "ottimale" a 2560x1440 pixel o in Full HD a pieni filtri, mentre uno della fascia economica vi permetterà di giocare in Full HD (1920x1080 pixel) anche se con qualche compromesso. Abbiamo solo evitato di proporre monitor 4K, giusto perché il più economico, per adesso, costa la bellezza di 3.400 euro.

IL PRODOTTO DEL MESE

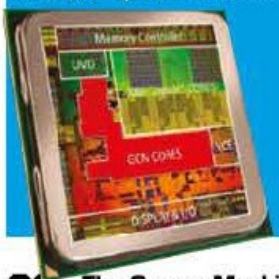
È inutile dire che il prodotto da evidenziare, questo mese, è la scheda Radeon R7 265 Dual-X prodotta da Sapphire, basata su un sostanziale "rebrand" della collaudata GPU Pitcairn. La decisione è maturata in seguito alle seguenti considerazioni:

- la GeForce GTX Titan Black costa veramente troppo
- la GeForce GTX 750 costa poco, ma è meno potente
- il Nepton 140 XL è bello, ma è pur sempre un dissipatore
- per 120-130 euro non potreste davvero trovare di meglio

NEWS IN BREVE

LE CPU ECONOMICHE DI AMD

AMD ha recentemente annunciato la sua nuova serie di APU economiche della serie AM1, posizionate nella fascia di mercato più bassa: scheda madre e processore, in totale, possono costare sui 50 euro e offrire 4 core x86-64 "Jaguar", GPU integrata con architettura GCN, controller I/O e memoria, il tutto su un socket tradizionale, che consente l'upgrade del processore. L'Atom come avrebbe sempre dovuto essere?



IL PC TAVOLINO DI LIAN-LI

Lian-Li ha presentato al Cebit il suo DK01, un case che molto difficilmente entrerà nelle nostre case, se non altro per il suo design... beh... ecco... particolare (come potrebbe essere particolare un tavolino per bambini di età prescolare). Dotato ovviamente di dimensioni generose, permette di inserire perfino una ciabatta direttamente nel suo vano.

WINDOWS E ANDROID SI METTONO INSIEME

AMD e BlueStacks hanno annunciato un interessante accordo di collaborazione: forniranno, su alcuni modelli selezionati di notebook basati su processori AMD A8 e A10, una soluzione Android interamente virtualizzata, garantendo in questo modo la compatibilità sia con le applicazioni per Windows, sia con quelle – sempre più in voga – di Android.

IL BORSINO DELL'HARDWARE

The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo.

▼	cpu	INTEL CORE i7 4960X	€ 949
=	vid	GEFORCE GTX 780ti	€ 569
▼	cpu	INTEL CORE i7 4930K	€ 519
=	vid	RADEON R9 290X	€ 449
=	vid	GEFORCE GTX 780	€ 429
▼	vid	RADEON R9 290	€ 379
=	cpu	INTEL CORE i7 4770K	€ 299
=	cpu	AMD FX 9590	€ 290
=	vid	RADEON R9 280X	€ 275
=	vid	GEFORCE GTX 770	€ 270
=	cpu	AMD FX 9370	€ 219
=	vid	GEFORCE GTX 760	€ 199
=	cpu	INTEL CORE i5 4670K	€ 199
=	cpu	AMD A10-7850K	€ 175
=	vid	RADEON R9 270X	€ 159
N	vid	GEFORCE GTX 750 ti	€ 149
=	cpu	AMD A10-7700K	€ 140
=	cpu	AMD A10 6790K	€ 119
N	vid	GEFORCE GTX 750	€ 100
=	cpu	AMD A8 6600K	€ 89

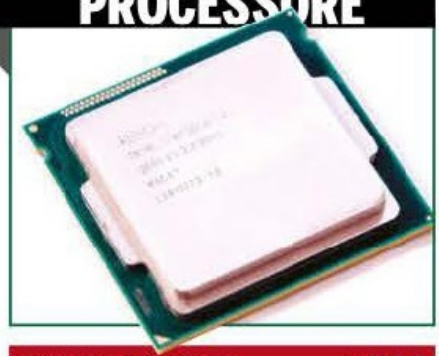
LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; ssd = unità storage a stato solido; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Prezzi davvero inamovibili, questo mese. Nulla sembra aver smosso di un centesimo le posizioni di quello precedente, nemmeno l'attesissimo arrivo delle GeForce GTX 750 e 750 ti, soprattutto perché Nvidia non aveva prodotti di rilievo su quella fascia di mercato. AMD ha replicato presentando la Radeon R7 265 ma, al momento di rilevare i prezzi, non l'abbiamo trovata disponibile presso nessun rivenditore online. Di conseguenza, nel rispetto delle nostre tradizioni, non l'abbiamo ancora inserita nel borsino (dovrebbe però essere presente in quello del mese prossimo). In compenso, vista la convergenza dei prezzi fra le Radeon R9 270x e 270, abbiamo eliminato quest'ultima: se costano la stessa cifra, che senso ha comprare quella che "viaggia" di meno?

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: **TOP** (per i maniaci), **OTTIMALE** (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed **ECONOMICA** (per risparmiare).

PROCESSORE



INTEL CORE i7 4930K — € 519

Con i suoi 6 core con HyperThreading a 3,4 GHz (3,9 in modalità Turbo) questo processore è quasi il massimo: un i7 4670X costa infatti quasi il doppio ma offre bene o male le stesse prestazioni.

INTEL CORE i5 4670K — € 199

Un processore centrale su socket LGA1150, perfettamente bilanciato per una macchina da gioco, a cui però va affiancata una buona scheda video per consentirgli di esprimere tutta la sua potenza.

AMD A8 6600K — € 89

Una APU "Trinity" da 4 core (3,6/3,9 GHz) che integra una GPU Radeon da 256 stream processor, a un prezzo davvero irresistibile. Con una buona scheda video, può dare grandi soddisfazioni!

SCHEDA MADRE

ASROCK 2011 X79 EXTREME4 — € 170

Da Asrock una solida piattaforma con socket 2011. SLI e Crossfire-X fino a 3 schede video, USB 3.0, SATA a 6 Gbps... insomma, non le manca niente e non è neanche carissima!

Gigabyte GA-Z87M-D3H — € 99

Una scheda madre con socket LGA1150 perfetta per le nuove CPU Intel, dotata di USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s. Adatta soprattutto a chi userà una sola scheda video, ne accetta anche 2 in Crossfire.

ASROCK FM2A75M-DGS — € 49

Una scheda madre Micro-ATX che può essere alloggiata anche in un case di piccole dimensioni che, però, consente il collegamento di una scheda video PCI Express, ha 6 porte SATA e 4 USB 3.0.

SCHEDA VIDEO

2x RADEON R9 290 — € 838

Come abbiamo recentemente scritto nella recensione, un Crossfire di due R9 290 costituisce una soluzione ideale per giocare sui nuovi pannelli UHD/4K.

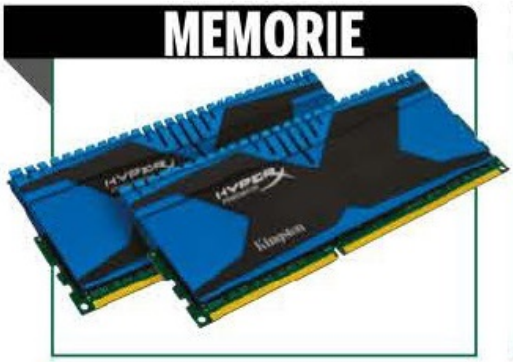
GEFORCE GTX 770 — € 270

Curioso avvicendamento sulla fascia media: queste schede costavano sempre di più delle R9 280X ma, ora che costano meno, presentano un rapporto prezzo/prestazioni migliore.

GEFORCE GTX 750 — € 100

Un debutto a dir poco interessante per la nuova architettura "Maxwell" di Nvidia, con cui è possibile giocare in relativa scioltezza anche a risoluzione Full HD.

MEMORIE



16 GB 2x CORSAIR VENGEANCE RED 8GB — € 90

Coi prezzi che corrono, conviene comprare 4 moduli da 4GB di velocissima RAM DDR3 da 2.133 MHz, perfetta per gli overclock più spinti.

8 GB CORSAIR XMS3 CMX8GX3M2A2000C9 — € 50

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è una ragguardevole 2000 MHz.

8 GB PATRIOT VIPER3 SERIES 1866 MHz — € 45

Due moduli da 4 GB di memoria con timing di tutto rispetto (CL9: 9-10-9-27), con cui allestire un buon sistema da gioco senza pensare troppo all'overclock.

DISCO FISSO

SAMSUNG SSD 840 EVO 1 TB GB — € 499

Velocità fulminea (540 MB/s in lettura, 520 in scrittura) e grande capienza fanno di questo drive SSD uno dei prodotti più ambiti. Costa ancora caro, ma ne vale la pena.

KINGSTON SSDNOW KC300 480 GB — € 299

Anche per un PC di fascia media può trarre grandissimo giovamento dall'impiego di un drive SSD. Le unità da 480 GB cominciano a offrire prestazioni fenomenali a prezzi interessanti!

2x SEAGATE ST2000DM001 2 TB — € 148

Oltre allo spazio, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 64 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto. Mettendone due in RAID si guadagna in velocità, capienza o sicurezza.

MONITOR

SAMSUNG SYNCMASTER S27B971DS — € 800

LED, 27 pollici, 2560x1440 pixel, rapporto di dimensioni 16:9, immagini molto chiare e contrastate, tempo di risposta di 5 ms. Uno schermo davvero elegante.

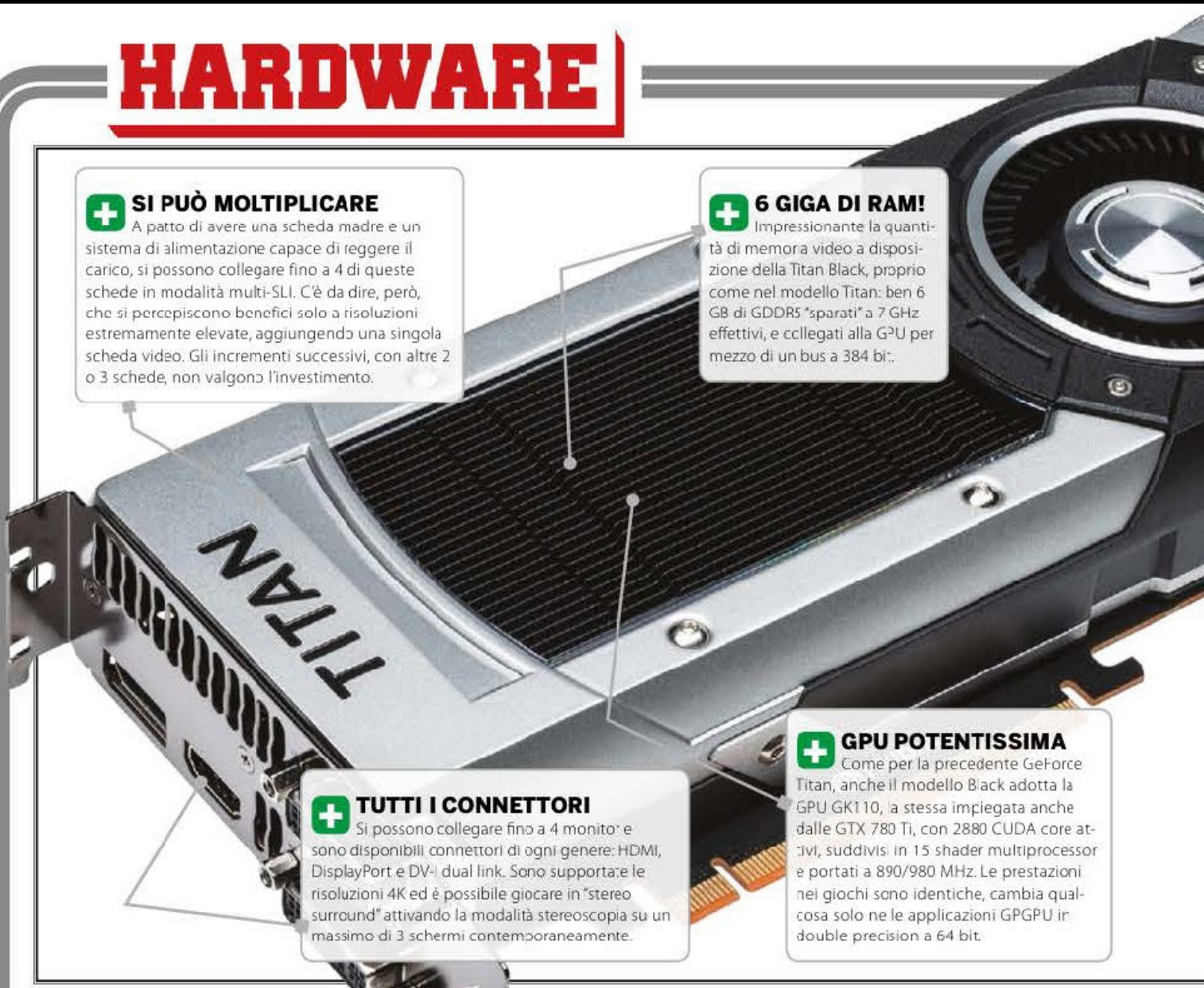
PHILIPS 272C4QPJKAB — € 489

LED, 27 pollici, 2560x1440 pixel, sempre 16:9, immagini molto chiare ma minore fedeltà dei colori, tempo di risposta di 6 ms. Un ottimo lasciapassare per superare il Full HD.

ACER VISEO 243D — € 120

LED, 24 pollici, 1920x1080 pixel, full HD 16:9, disponibile anche marchiato Packard Bell allo stesso prezzo, tempo di risposta 5 ms. Uno schermo ottimale per giocare in Full HD.

TOP
OTTIMALE
ECONOMICA



SI PUÒ MOLTIPLICARE
A patto di avere una scheda madre e un sistema di alimentazione capace di reggere il carico, si possono collegare fino a 4 di queste schede in modalità multi-SLI. C'è da dire, però, che si percepiscono benefici solo a risoluzioni estremamente elevate, aggiungendo una singola scheda video. Gli incrementi successivi, con altre 2 o 3 schede, non valgono l'investimento.

6 GIGA DI RAM!
Impressionante la quantità di memoria video a disposizione della Titan Black, proprio come nel modello Titan: ben 6 GB di GDDR5 "sparati" a 7 GHz effettivi, e collegati alla GPU per mezzo di un bus a 384 bit.

TUTTI I CONNETTORI
Si possono collegare fino a 4 monitor e sono disponibili connettori di ogni genere: HDMI, DisplayPort e DV-I dual link. Sono supportate le risoluzioni 4K ed è possibile giocare in "stereo surround" attivando la modalità stereoscopia su un massimo di 3 schermi contemporaneamente.

GPU POTENTISSIMA
Come per la precedente GeForce Titan, anche il modello Black adotta la GPU GK110, la stessa impiegata anche dalle GTX 780 Ti, con 2880 CUDA core attivi, suddivisi in 15 shader multiprocessor e portati a 890/980 MHz. Le prestazioni nei giochi sono identiche, cambia qualcosa solo nelle applicazioni GPGPU in double precision a 64 bit.

GeForce GTX Titan Black

Produttore: **Nvidia & partner** Prezzo indicativo: **€ 1000**

Un prodotto come questo è destinato, per sua natura, ad accontentare solo due particolari tipi di persone: quelli che vogliono la scheda più potente in assoluto per il solo, costosissimo sfizio di averla, e quelli che ne hanno bisogno per far funzionare, il più velocemente possibile, applicazioni GPGPU in double precision a 64 bit preferibilmente basate su CUDA, ma non vogliono investire i propri soldi in una più costosa scheda acceleratrice Tesla e, soprattutto, non intendono rinunciare alla possibilità di sfruttare tutti quegli stream core anche per giocare. Questa scheda video non è altro che una GeForce GTX 780 Ti con le frequenze leggermente più alte, il doppio della memoria GDDR5 montata on board (ben 6 GB!) e, soprattutto, il rapporto di velocità fra l'elaborazione di calcoli in virgola mobile a precisione doppia e quelli a singola riportato a 1/3, proprio come nelle schede Tesla e nelle Titan "normali", invece che a 1/24 come in tutte le altre schede GeForce destinate unicamente al gaming. Basta, tutto qua. Per il resto, nulla cambia a livello pratico né in fatto di prestazioni ludiche, che restano virtualmente identiche a causa della ridottissima differenza di clock, né tanto meno nell'elaborazione GPGPU "casalinga", quella più tipicamente basata sulle librerie OpenCL, dove alla fin fine una ben più economica Radeon R9 290X può dare risultati competitivi se non addirittura superiori.

LA "LAMBORGHINI" DELLE SCHEDE VIDEO È UN PRODOTTO FUORI CLASSE E ASSOLUTAMENTE FUORI PARAMETRO

CONSUMI RELATIVAMENTE CONTENUTI

Pur offrendo prestazioni superiori nel 3D, la GTX Titan Black consuma poco più di 250 Watt, contro i quasi trecento di una Radeon R9 290x. Si tratta comunque di valori ragguardevoli. Per l'alimentazione servono un connettore da 6 e uno da 8 pin. È consigliato un alimentatore da almeno 650 Watt.

VELOCE MA SILENZIOSA

La GeForce GTX Titan Black condivide con le sorelle Titan e GTX 780 Ti l'ottimo dissipatore, che ancora una volta si rivela efficace nel mantenere le temperature sotto il livello di guardia senza ferire le orecchie con un rumore eccessivo: 40-52 dB sono il range rilevato durante l'impiego.

TROVA LE DIFFERENZE!

A prima vista, le GTX Titan e le Titan Black sembrano due schede video perfettamente identiche. E in pratica lo sono. Eppure, si distinguono fra loro per alcune importanti caratteristiche: la Black ha la mascherina intorno alla ventola colorata di nero, come nera è la scritta Titan. E ha 192 stream core in più.

Ancora una volta, quindi, ci troviamo di fronte a una scheda da mille euro senza una reale possibilità di classificazione: un prodotto squisitamente elitario che alla maggior parte dei videogiocatori non serve praticamente a nulla, visto che una più accessibile GTX 780 ti o una ancora più economica R9 290X alla fine svolgono lo stesso lavoro. Per qualcuno potrebbe avere più sex appeal di un'auto sportiva ma, ancora una volta, ci preme ricordare questo: con una Ferrari almeno si cucca. Con una scheda video, invece...

S.V.

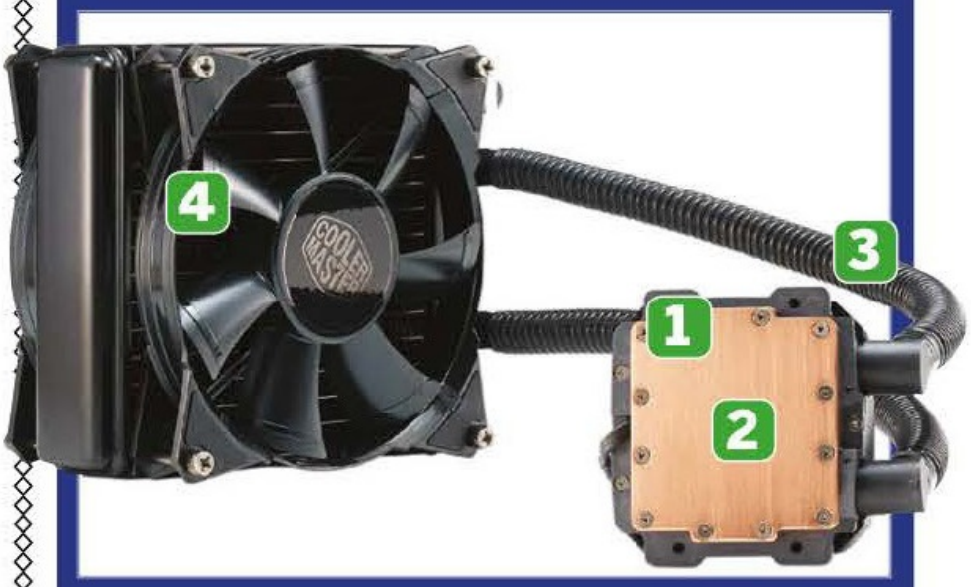
Nepton 140XL

Produttore: **Cooler Master** Prezzo indicativo: **€ 95**

BEST BUY

Chi vuole un PC "pompato", nel senso letterale del termine, non può davvero rinunciare a un sistema di raffreddamento a liquido per la CPU, soprattutto se l'elemento in questione è un Core i7 di fascia alta o un FX da 5 GHz, che magari ci divertiamo pure a spingere oltre le specifiche. Cooler Master ha una soluzione che può piacere sia a chi pretende l'efficienza senza complicarsi la vita con il montaggio, sia a chi vuole semplicemente assicurarsi un sistema di raffreddamento diverso dalla solita ventola rumorosa: nei carichi di lavoro "standard", le due ventole da 140 mm che si possono montare ai lati del radiatore (come se fossero due fette di pane) viaggiano a soli 800 giri al minuto, risultando quasi del tutto silenziose, mentre spingendo il sistema al massimo delle sue possibilità il rumore si fa molto più evidente, anche se i regimi di rotazione più elevati sono riservati ai maggiori momenti di stress per la CPU, dovuti magari a un overclock massiccio. La pompa (cuore di qualsiasi sistema di raffreddamento a liquido) è posizionata direttamente sul waterblock. È piuttosto silenziosa e si illumina quando è accesa, rassicurandoci sull'effettiva alimentazione dell'unità. Indubbiamente uno dei migliori prodotti di questo genere sottoposti alla nostra attenzione.

9.0



1 PICCOLA MA EFFICIENTE

La pompa è alta solo 48 mm e non produce un rumore considerevole, ma svolge adeguatamente il suo lavoro spingendo il liquido lungo gli elementi del circuito. Cooler Master prevede che possa funzionare per 70.000 ore senza rompersi.

2 ADATTO A TUTTI

Il sistema può essere montato su ogni processore attualmente in circolazione, essendo fornito di placche di montaggio per tutti i socket di Intel e di AMD. L'unica "seccatura" da mettere in conto è che una parte va montata sul retro della scheda madre.

3 OTTIMA CIRCOLAZIONE

I tubi flessibili hanno un diametro di 1,5 cm e, di conseguenza, una portata superiore a quella di molti altri sistemi di raffreddamento a liquido analoghi. Il fluido è già precaricato e sigillato all'interno dell'intero blocco, in modo che all'utente non vadano richiesti rabbocchi.

4 GRANDE MA ADATTABILE

Il radiatore è piuttosto ingombrante, con i suoi 171x139x38 mm, e le ventole da 140 mm occupano certamente un bel po' di spazio, ma nulla che possa impensierire un case da vero hardcore gamer! Sul radiatore ci sono anche i fori di montaggio per ventole da 120 mm.

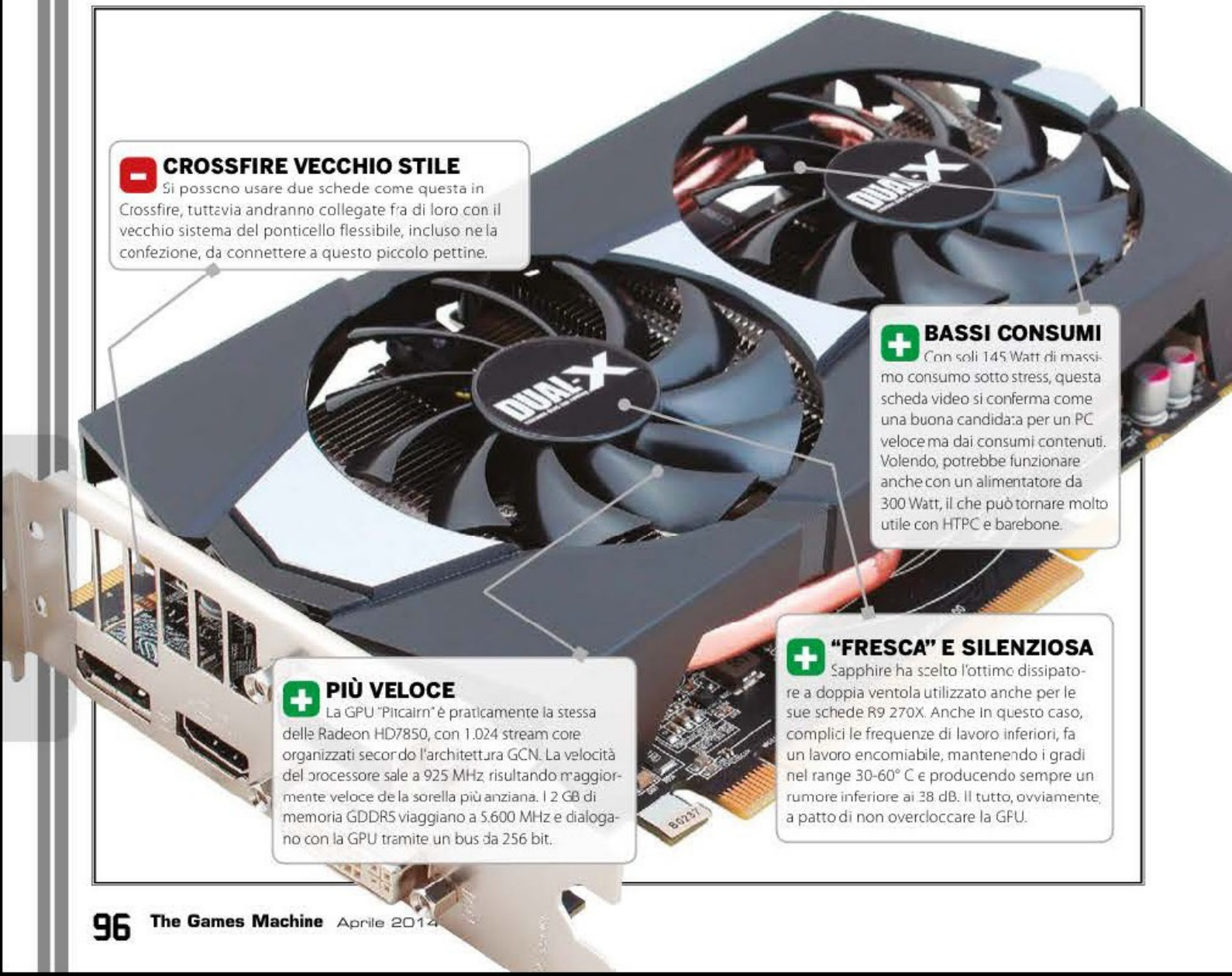
Radeon R7 265 Dual-X

Produttore: **Sapphire** Prezzo indicativo: **€ 120**

Non avevamo ancora fatto in tempo a smettere di piagnucolare perché, dal nostro borsino, abbiamo dovuto togliere la gloriosa Radeon HD7850 – precedentemente eletta a miglior scheda video entry-level per un PC da gioco – che la medesima è subito rientrata dalla finestra con un nome nuovo. Già, perché se guardiamo le specifiche tecniche ci sono ben pochi dubbi a riguardo: stessa GPU, stesso numero di stream core, ROP e TMU, stessa tipologia di bus... cambiano soltanto le frequenze di lavoro, più elevate che in passato, e naturalmente le informazioni rilevate dal firmware, adattate alla nuova generazione di schede Radeon. La R7 265 segna la nuova linea di confine della fascia "economica con brio" di AMD: di fatto è una R9 270 con qualche transistor lasciato spento e, cosa decisamente interessante, costituisce l'unica scheda della serie R7 con un bus verso la memoria video da 256 bit, laddove tutte le altre si "fermano" a 128. Proprio questa caratteristica era la causa delle prestazioni poco convincenti delle R7 260x, precedentemente vendute sulla stessa fascia di prezzo – a cui era possibile trovare le ben più potenti HD7850 "superstiti" – e che proprio per questo non si guadagnarono il nostro apprezzamento. Ora che il problema è stato "corretto", però non possiamo che gradire la mossa di AMD e dei suoi partner: una R7 265 costa circa 120 euro e offre la possibilità di giocare in Full HD con qualsiasi videogioco moderno, costringendoci al massimo a scendere un po' con dettagli ed effetti speciali nei titoli più esosi. Sapphire, con il suo modello Dual-X ha migliorato un prodotto già ottimo, fornendolo di un dissipatore più efficiente e silenzioso, con il quale è anche possibile overclockare la scheda e aggiungere un 15% secco di velocità in più: la GPU viaggia stabile fino a 1.120 MHz e la RAM fino a 6.500, battendo in prestazioni la sorella maggiore R9 270. Davvero niente male, per una scheda da 120 euro. L'unico problema? La disponibilità nei negozi: le nuove concorrenti di Nvidia si potevano già acquistare al momento della recensione, queste Radeon purtroppo no.

IL "REBRAND" DELLA RADEON HD7850 COLMA LE LACUNE DELLE DELUDENTI RADEON R7 260X

8.5

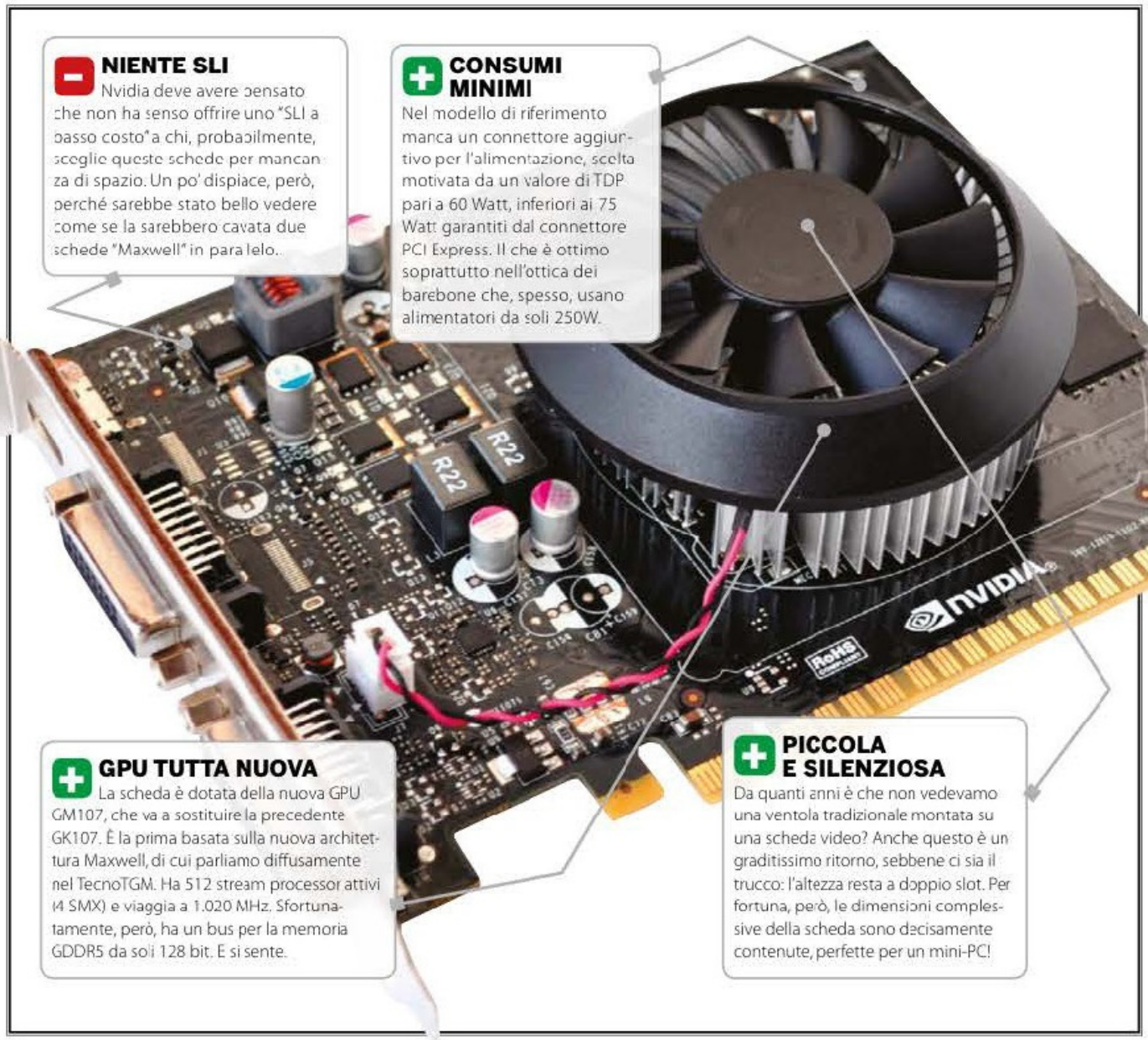


– CROSSFIRE VECCHIO STILE
Si possono usare due schede come questa in Crossfire, tuttavia andranno collegate fra di loro con il vecchio sistema del ponticello flessibile, incluso nella confezione, da connettere a questo piccolo pettine.

+ BASSI CONSUMI
Con soli 145 Watt di massimo consumo sotto stress, questa scheda video si conferma come una buona candidata per un PC veloce ma dai consumi contenuti. Volendo, potrebbe funzionare anche con un alimentatore da 300 Watt, il che può tornare molto utile con HTPC e barebone.

+ PIÙ VELOCE
La GPU "Pitcairn" è praticamente la stessa delle Radeon HD7850, con 1.024 stream core organizzati secondo l'architettura GCN. La velocità del processore sale a 925 MHz, risultando maggiormente veloce della sorella più anziana. I 2 GB di memoria GDDR5 viaggiano a 5.600 MHz e dialogano con la GPU tramite un bus da 256 bit.

+ "FRESCA" E SILENZIOSA
Sapphire ha scelto l'ottimo dissipatore a doppia ventola utilizzato anche per le sue schede R9 270X. Anche in questo caso, complici le frequenze di lavoro inferiori, fa un lavoro encomiabile, mantenendo i gradi nel range 30-60° C e producendo sempre un rumore inferiore ai 38 dB. Il tutto, ovviamente, a patto di non overcloccare la GPU.



GeForce GTX 750

Produttore: **Nvidia & partner** Prezzo indicativo: **€ 100**

Di solito Nvidia riserva il debutto delle sue nuove architetture alle schede video di fascia altissima, lasciando loro il compito di mostrare al mondo cosa siano in grado di fare. Con Maxwell, però, l'approccio è stato molto differente. Non è un segno dei tempi magri che viviamo, quanto più verosimilmente di una mossa molto arguta: da una parte, la nuova GeForce GTX 750 va a sostituire un modello meno adeguato al gioco come la GTX 650 e, dall'altra, può mostrare agli appassionati l'effettivo miglioramento del rapporto fra performance e consumi intervenuto fra una generazione e l'altra. Con una GTX 750 si può giocare in Full HD a 30 fotogrammi al secondo, ma senza raggiungere le medesime prestazioni delle Radeon R7 265 che, almeno nei nostri test, sono sempre superiori di un 20% circa. Questa scheda, però, presenta alcuni indubbi vantaggi a chi è alla ricerca di una candidata per un mini-PC da gioco: è più veloce e compatibile coi giochi delle GPU mediamente inserite nei processori centrali (soprattutto quelli di Intel), fa poco rumore e non ha bisogno di alimentazione supplementare come i modelli più prestanti. Inoltre, le dimensioni compatte la rendono perfetta per un case minuscolo, di quelli studiati per le schede madri mini-ITX. Peccato solo che la ventolina, per altro silenziosissima, occupi comunque due slot in altezza. Una colpa che le si perdona facilmente anche se, a ben guardare, chi vuole un po' di forza bruta in più farebbe meglio a orientarsi sulla sorella maggiore GTX 750 ti, dotata di 640 core invece di 512.

NVIDIA CALA L'ASSO SU UNA FASCIA DI PREZZO INTERESSANTISSIMA, MA NON CONVINCE DEL TUTTO

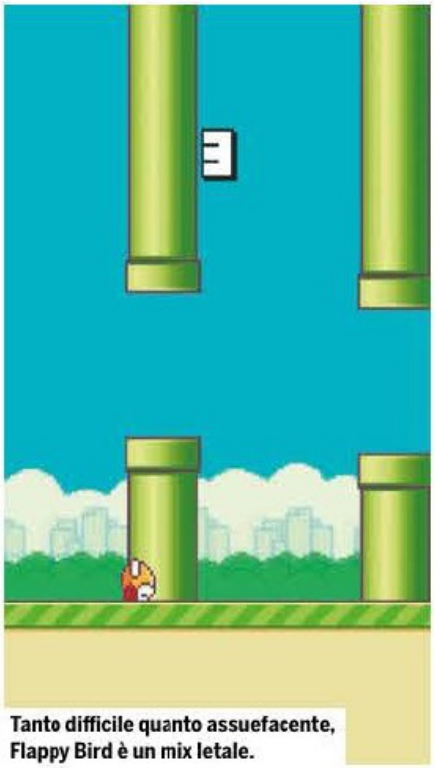
7.5

FLAPPY BIRD

IT'S BETTER TO BURN OUT THAN TO FADE AWAY

"I can call 'Flappy Bird' is a success of mine. But it also ruins my simple life. So now I hate it" - Dong Nguyen, 2014

Flappy Bird fa la sua comparsa nell'App Store il 24 maggio del 2013 e, com'è lecito aspettarsi, viene accolto nella più totale indifferenza. Del resto si tratta dell'ennesimo endless runner che richiede di guidare "l'uccello svolazzante" del titolo attraverso una serie di ostacoli, tentando di evitarli il più a lungo possibile per incrementare il proprio punteggio. In estrema sintesi, avremmo potuto etichettarlo come un piccolo esperimento realizzato dal misconosciuto Dong Nguyen per impratichirsi nello sviluppo di applicazioni per dispositivi mobile. Quello che non ci saremmo mai aspettati è che, nel gennaio di quest'anno, Flappy Bird diventasse un fenomeno virale di proporzioni gargantuesche. A distanza di settimane è ancora difficile comprendere i motivi di un simile successo, dopo oltre sei mesi di totale anonimato. Numerose riviste e siti di settore ipotizzano che l'autore abbia fatto ricorso a dei bot per incrementare artificiosamente il numero dei download, in modo da scalare le classifiche di gradimento e ottenere maggiore visibilità (una pratica tristemente diffusa negli ultimi anni). Altri ritengono che, semplicemente, il gioco abbia beneficiato di un passaparola positivo e del rinnovato interesse scaturito dal rilascio della conversione per Android. Similmente, non è facile

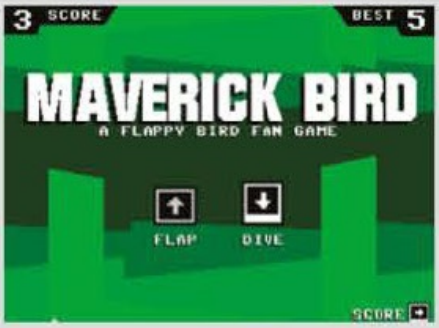


Tanto difficile quanto assuefacente, Flappy Bird è un mix letale.

Flappy Fish è il mio clone preferito.

FLAPPY BIRD È DIVENTATO UN FENOMENO VIRALE DI PROPORZIONI GARGANTUESCHE CHE HA MONOPOLIZZATO LE DISCUSSIONI SUI SOCIAL NETWORK E SUI FORUM

L'ATTACCO DEI CLONI



La repentina ascesa di Flappy Bird e la sua improvvisa eliminazione hanno dato vita a una psicosi collettiva senza precedenti. Basta fare un giro sul mercatino virtuale di eBay per poter osservare decine e decine di iPhone venduti a prezzi esorbitanti perché al loro interno è installata una "rara copia" del gioco (fortunatamente dovrebbe trattarsi di una colossale burla) (se mi vedi arrivare con la macchina nuova sappi che non era una burla, ndKeiser). Inutile dirvi che l'App e il Play Store sono stati invasi da un'orda virtualmente infinita di cloni più o meno ispirati, al punto che Google ha iniziato a vietare la pubblicazione delle imitazioni più sfacciate. In questo marasma di mediocrità e tristezza, l'unica perla degna di nota è l'ottimo Maverick Bird del mai abbastanza lodato Terry Cavanagh. Lo sviluppatore britannico ha reinterpretato il giochino di Nguyen applicando il trattamento "Super Hexagon", aggiungendo una buona dose di grafica pixellosa e un level design decisamente più vario. Come diceva De André, dai diamanti non nasce niente, dal letame...

IL GIOCO DELL'ANNO

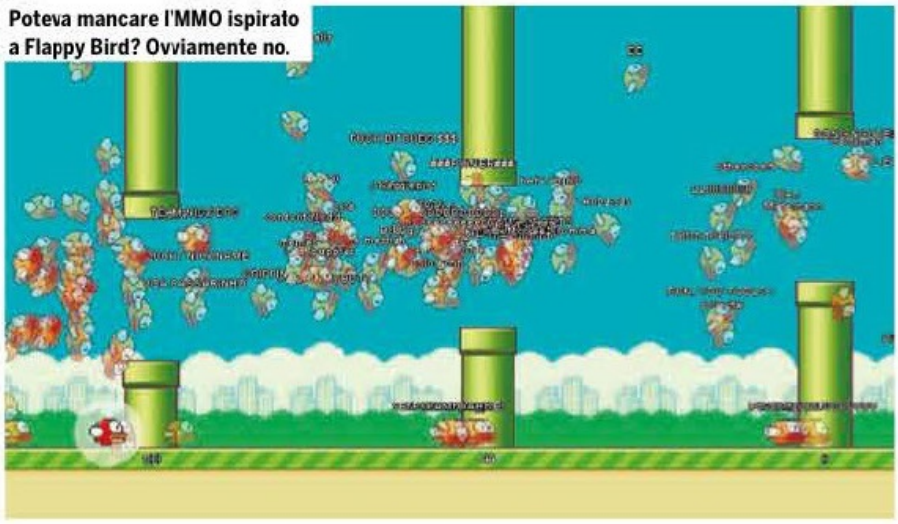
Parlando di sviluppatori che non sono riusciti a sopportare lo stress causato dal successo acquisito, un esempio particolarmente emblematico è rappresentato da Davey Wreden, autore dell'eccezionale The Stanley Parable (premiato dal sotto scritto con un altisonante 95/100). Davey, in un post sul blog personale dal titolo Game of the Year, spiega la profonda depressione in cui è piombato in seguito all'uscita del suo gioco. Il motivo, paradossalmente, risiede nel clamoroso successo che ha riscosso, nel travolgente flusso di feedback che lo ha investito fino a renderlo apatico. In un atto catartico, ha deciso di raccontare il periodaccio che ha vissuto attraverso un toccante fumetto che potete leggere all'indirizzo tiny.cc/tgmstanleygoty. Sulla stessa falsariga, vi consiglio di dare un'occhiata all'intervento pubblicato da TotalBiscuit, noto youtuber estremamente vicino alla scena indipendente, in cui spiega gli effetti nefasti causati dalla "internet fame". Potete consultarlo digitando l'url: tiny.cc/tgmtotalbiscuit.

IN TEMPI RECENTI ABBIAMO VISTO UN NUMERO SEMPRE MAGGIORE DI SVILUPPATORI RITIRATI A VITA MONASTICA POICHÉ SOPRAFFATTI DAL PESO DELLA GLORIA

spiegare le ragioni dell'apprezzamento bipartisan (quindi sia dell'utenza casual che di quella hardcore) di cui è diventato oggetto. Il motivo probabilmente risiede nell'immediatezza del gameplay coniugata alla soddisfazione che si prova nel portare a termine le ardue sfide proposte (ma è soltanto una mia congettura). In ogni caso, quello che sembrava un divertissement fine a se stesso si è rivelato una miniera d'oro capace di generare guadagni vertiginosi grazie alle sole pubblicità in-game (oltre 50.000 dollari al giorno, stando alle stime di The Verge).

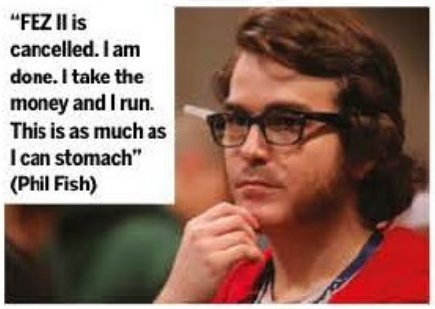
IL PREZZO DEL SUCCESSO

Nel giro di qualche settimana Flappy Bird è riuscito a monopolizzare le discussioni sui social network e sui forum di settore, attirando l'attenzione della stampa specializzata e di quella generalista, da GamesVillage.it all'Huffington Post. L'eco mediatica è diventata così allucinante da spingere il buon Dong a prendere una decisione tanto clamorosa quanto inaspettata. Dopo un lapidario annuncio via Twitter, lo sviluppatore taiwanese ha infatti ritirato l'app dagli store digitali di casa Apple e Google perché, testuali parole, gli ha "rovinato' la vita. Anche in questo caso non sono mancate le supposizioni più disparate sul perché avrebbe optato per una scelta così radicale. La più suggestiva suggerisce che si tratti di una mossa pianificata allo scopo di accrescere ulteriormente la propria fama in vista dell'uscita del suo prossimo titolo. A prescindere dalla volontà o meno di raggiungere tale obiettivo, è indubbio che la notizia sia stata una delle più cliccate sulla rete nelle ultime settimane, generando una psicosi collettiva così assurda da risultare paradossale. In realtà, mettendo da parte le teorie complottiste, il caso potrebbe essere molto meno complesso di quanto appare. In tempi recenti abbiamo visto un numero sempre maggiore di sviluppatori che si sono ritirati a vita monastica poiché sopraffatti dal peso della gloria. Un autentico precursore in tal senso è stato Phil Fish, che nel luglio dello scorso anno ha annunciato di aver abbandonato lo sviluppo di FEZ II a causa delle continue difficoltà patite nel rapportarsi con il pubblico. Non molto diverso è quanto accaduto a Markus "Notch" Persson, terrorizzato dalla possibilità di non riuscire a bissare il successo di Minecraft con il suo 0x10c, ormai perso nel limbo del vaporware. Forse sarà una suggestione del sottoscritto, ma ultimamente - facendo le dovute proporzioni - il mondo degli sviluppatori indipendenti ricorda sempre di più la scena grunge dei primi anni '90, con le sue superstar abituate ai palchi di periferia e che, investite da una fama improvvisa, ne escono completamente distrutte dall'incapacità di gestirla. Per quanto il pensiero di un Phil Fish in versione Kurt Cobain mi faccia sorridere, la mia speranza è che l'epilogo possa essere ben diverso. L'industria musicale è riuscita a sopravvivere al lento declino delle band di Seattle, ma quella del videogioco, con le sempre maggiori difficoltà connesse ai costi demenziali dei titoli tripla A, non può assolutamente permettersi di perdere i piccoli sviluppatori.


Poteva mancare l'MMO ispirato a Flappy Bird? Ovviamente no.

"I just wanted to create a game that people could enjoy for a few minutes" (Dong Nguyen)

"People got incredibly excited, and the pressure of suddenly having people care if the game got made or not started zapping the fun out of the project" (Notch)


"FEZ II is cancelled. I am done. I take the money and I run. This is as much as I can stomach" (Phil Fish)

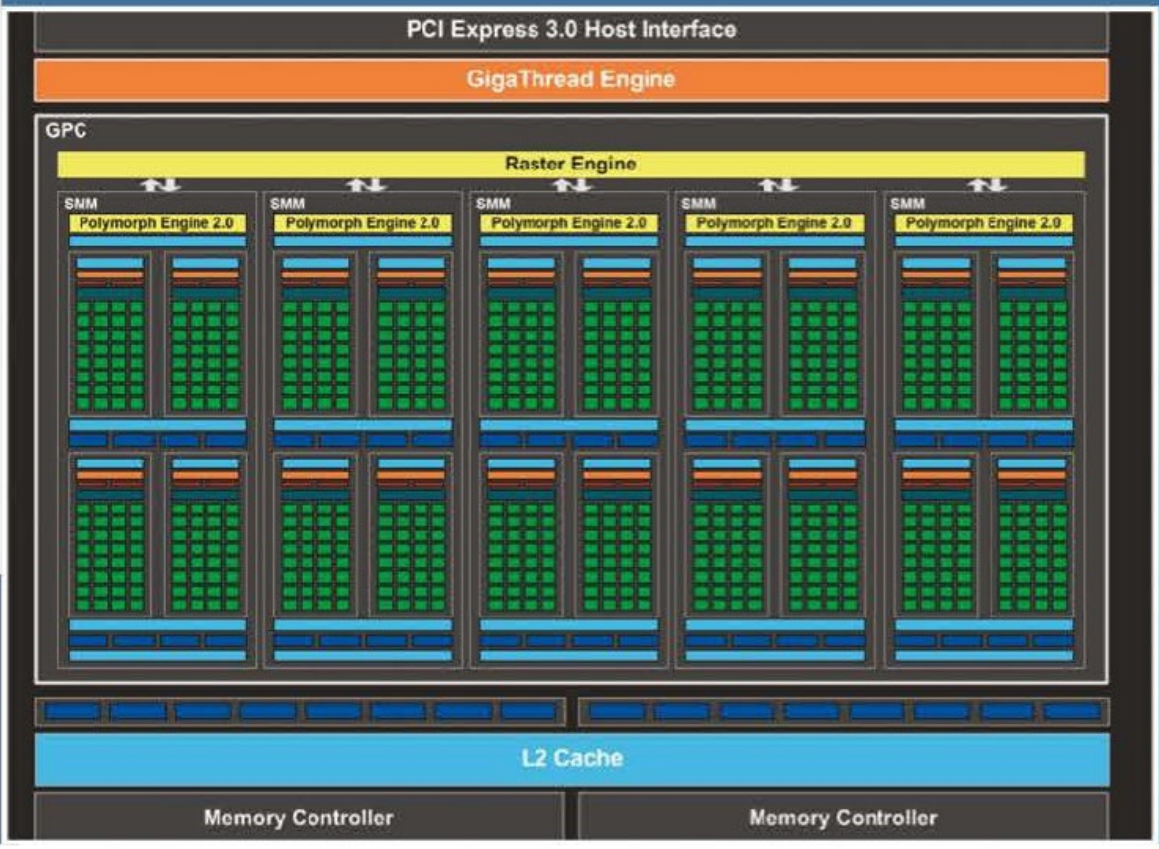
È IL MOMENTO DI MAXWELL

Stavolta, per lanciare la sua nuova architettura, Nvidia sceglie due schede video relativamente economiche...

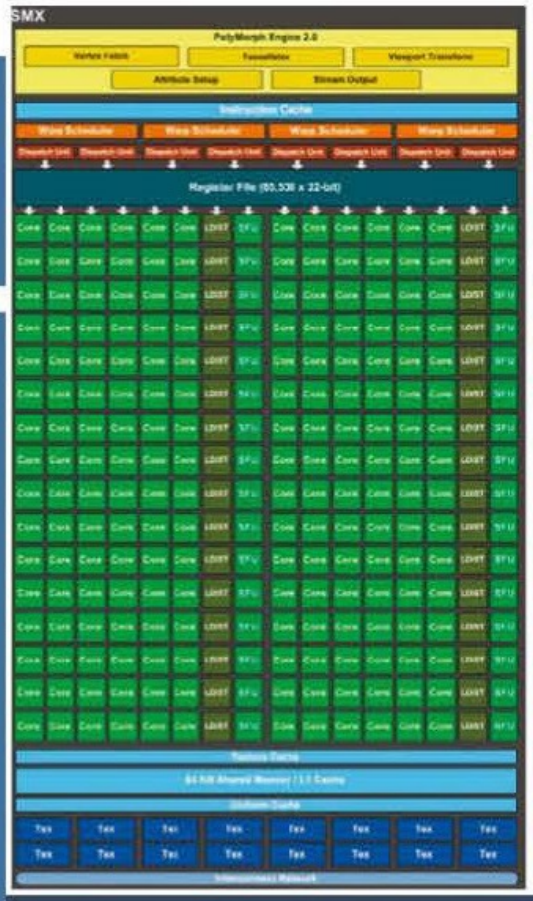
Dall'introduzione di Fermi quattro anni fa, dopo l'uscita di Windows Vista, Nvidia non ha più dovuto stravolgere l'architettura alla base delle proprie GPU. Al massimo, ha cercato di renderla sempre più efficiente: Fermi, infatti, costituiva un'ottima base di partenza, sufficiente a garantire buone prestazioni, ma i suoi limiti necessitavano senz'altro di una revisione strutturale, soprattutto dal punto di vista del consumo energetico. Qualcuno si domanderà perché parliamo ancora di questo "prototipo" architetturale, dopo così tanti anni e dopo che così tante schede video sono passate nei nostri case, ma a nostro avviso vale la pena fare due passi indietro, per comprendere al meglio le novità di Maxwell.

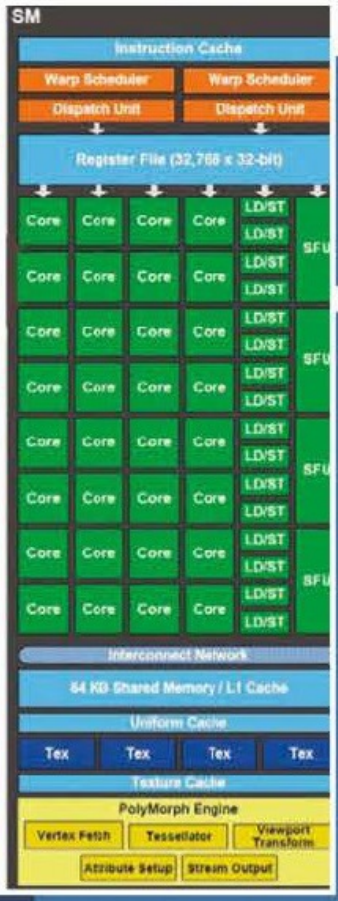
PARTIMMO DA QUI...

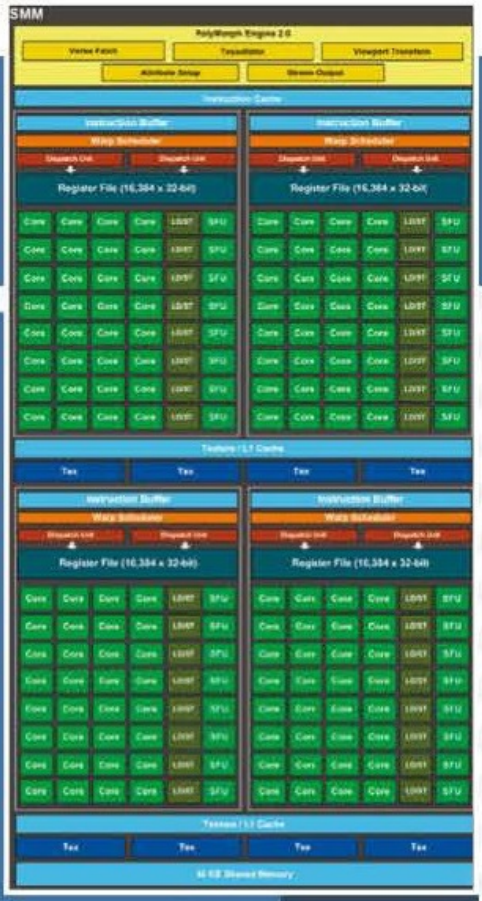
Fermi, dicevamo, fu la prima architettura a shader unificati presentati da Nvidia. Il suo "cuore" era rappresentato dai cluster di shader core battezzati da Nvidia "shader multiprocessor" (SM), formati da 32 shader core, una cache per le istruzioni, 4 unità di calcolo speciali, 64 KB di cache di primo livello, 4 unità di calcolo per le texture, due warp scheduler e due unità di dispatch. Completava la catena di elaborazione il "Polymorph engine", un motore geometrico interamente programmabile, in grado di occuparsi di Vertex Fetch, Tessellation, Viewport Transform, Attribute Setup e Stream Output. Ogni GPU della serie Fermi presentava un numero di SM congruo ma, a causa delle performance relativamente limitate e delle dimensioni dei transistor allora in voga (40 nm), Nvidia fu costretta a farli "girare" a velocità doppia rispetto al resto della GPU, rendendo le schede basate su Fermi tristemente famose per i loro consumi elevati. Con la successiva architettura Kepler, Nvidia abbandonò l'approccio della doppia frequenza moltiplicando il numero di stream core presenti in ogni shader multiprocessor, che passarono da 32 a ben 192 (sei volte tanto!); warp scheduler e dispatcher raddoppiarono, le unità di texturing da 4 diventarono 16 e, stranamente, l'unica cosa a restare costante fu la cache di primo livello da 64 KB. La seconda architettura risolse i problemi di consumo energetico della prima, ma cambiò necessariamente i rapporti numerici fra le varie componenti degli SM e delle GPU in generale, introducendo un problema di efficienza: è difficile tenere impegnati tutti i 192 shader core presenti in ogni singo-



▶ L'architettura Maxwell nel suo complesso. Nulla di filosoficamente innovativo rispetto a Fermi e Kepler, ma un passo avanti nella distribuzione delle risorse.







▲ In un'immagine di repertorio le architetture Kepler (a sx) e Fermi (a dx) a confronto.

▲ Un SM in Maxwell: notare la ridistribuzione delle risorse di calcolo, suddivise adesso in quattro "moduli" di dimensioni ridotte.

lo SM e, poiché non è possibile spegnerli individualmente, devono restare tutti accesi per l'intera durata dell'elaborazione, indipendentemente dal numero di quelli effettivamente utilizzati. Nvidia, insomma, si è trovata nella necessità di cercare un compromesso.

LA RISPOSTA: MAXWELL

Gli ingegneri hanno optato per una soluzione a dir poco salomonica: se gli SM di Fermi erano troppo piccoli e quelli di Kepler troppo grossi, perché non riorganizzarne gli elementi per sfruttare l'efficienza dei primi e ridurre le dimensioni dei secondi? Ed ecco spiegata, in parole molto povere, la filosofia dietro a Maxwell. In ognuno dei suoi SM ritroviamo il Polymorph Engine e, a seguire, una cache per le istruzioni condivisa, la solita cache L1 da 64 KB generale e, per la prima volta, quattro "mini SM" che costituiscono, di fatto, una versione ridotta degli SM utilizzati in Fermi: ognuno di essi è composto da un proprio buffer per le istruzioni, un warp scheduler, due dispatch unit, 32 shader core e otto unità di elaborazione speciale oltre a un register file da 64 KB (in Kepler il register file era unico e da 256KB). Ogni coppia di "mini SM" ha poi accesso a 4 unità di texturing e a una cache L1 per le texture. In totale, quindi, ogni SM di Maxwell ha 128 shader core, 4 warp scheduler, 8 dispatcher, 4 instruction buffer e 32 unità di calcolo speciali, suddivise però in modo che si possano impiegare in una forma più granulare ed efficiente. Ogni SM di Maxwell, quindi, perde 64 shader core rispetto a Kepler, ma può addirittura raggiungere il 90% delle vecchie prestazioni, secondo Nvidia, grazie all'organizzazione più efficiente. Come si possa arrivare a questo valore è abbastanza semplice: secondo i calcoli dell'azienda californiana, ogni core di Maxwell offre il 35% di prestazioni in più rispetto al passato. Quindi, se mettiamo a 100 il valore delle performance di un core Kepler e lo moltiplichiamo per 192, otteniamo 19.200. Ponendo quindi a 135 il valore delle performance di un core Maxwell e moltiplicandolo per 128, otteniamo invece 17.280, un valore inferiore ma decisamente simile. Il 90%, appunto.

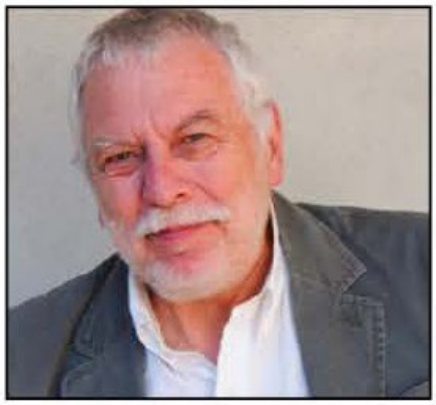
Tuttavia, il vantaggio maggiore deriva dal consistente risparmio di spazio sul die: a parità di processo produttivo (oggi a 28 nm) è possibile inserire più SM che in passato. Per esempio, sulla GeForce GTX 750ti è stato possibile inserire 5 SM invece dei 4 presenti sulla precedente GTX 650ti e, di conseguenza, aumentare il grado di parallelismo dei processi nonostante la sensibile riduzione del numero complessivo di shader core (640 invece di 768). Una "magia" che, anche nei nostri test, si è tradotta in un buon 20% di prestazioni in più quando – finalmente – sono entrati in scena i videogiochi, con le loro esigenze di framerate. Per rendere una scheda video fondata su Kepler più veloce di una basata su Maxwell, tutti i 192 shader core inseriti in ogni singolo SM dovrebbero essere sfruttati al 100%. Un'eventualità molto improbabile.

BOLLETTE PIÙ BASSE

Il numero inferiore di shader core in ogni SM, da solo, non costituisce direttamente un vantaggio sul fronte dei consumi: certo, in una scheda video ce ne possono essere di meno, e già questo permette un piccolo risparmio, ma la vera determinante è la possibilità, tutta nuova, di spegnere individualmente i quattro "mini SM" all'interno di ogni SM quando non servono. Ciò ha drasticamente ridotto il valore di TDP dichiarato per le nuove schede GTX 750 e 750, che scende a 60 Watt per la prima volta su questa fascia di prestazioni; un valore inferiore, quindi, rispetto ai 75 Watt erogati dal solo connettore PCI Express. Non è dunque necessario un connettore di alimentazione secondario per far funzionare queste schede, anche se, ne siamo quasi certi, i soli 15 Watt di margine costringeranno i vendor di Nvidia a metterne uno, soprattutto quando si troveranno a offrire le solite versioni personalizzate/overcloccate dei due prodotti. Idem dicasi per il dissipatore: è piccolo ma nella scheda di riferimento di Nvidia occupa comunque due slot, e verrà quasi certamente sostituito con soluzioni proprietarie dalle varie Asus, MSI e Zotac della situazione. Per la prima volta dopo tanti anni, tuttavia, sarà lecito aspettarsi una scheda video di buone prestazioni a singolo slot, qualcosa che i possessori di barebone e PC mini-ITX aspettavano da tempo immemore. ■

»NOLAN BUSHNELL: l'inizio di tutto

"Atari, magari!" recitava uno spot televisivo dei miei tempi, quando lo storico marchio appariva con insistenza virale tra le pagine di Topolino e sullo schermo a tubo catodico del mega Mivar del babbo. Per quanti passi falsi possa aver fatto, Atari era sinonimo di videogiochi prima del grande crash, così come lo sarebbe diventata Nintendo in seguito. Un gigante in grado di plasmare il mondo dell'intrattenimento elettronico come argilla primordiale, costato appena duecentocinquanta dollari ciascuno a Ted Dabney e Nolan Bushnell.



All'epoca Nolan aveva ventinove anni e viveva nella Silicon Valley, dopo una gioventù da mormone troncata ad appena quindici anni dalla morte del padre, che lo costrinse a diventare l'uomo di casa e a badare alla madre e alle tre sorelle.
A scuola era attratto magneticamente dall'elettronica, e aveva sviluppato una certa familiarità nel mettere assieme materiali di ogni tipo per creare i congegni più disparati. Mrs. Cook era l'insegnante che incoraggiò la sua passione tra le mura scolastiche, ma andando avanti negli anni la sua formazione venne sorretta e incoraggiata da molti altri volti. Il suo vicino di casa gli insegnò tutto quello che c'era da sapere sull'elettronica e sulle radio, mentre il responsabile al parco divertimenti Lagoon (attrazione storica, tra l'altro ancora in affari, e con ben nove montagne russe fuori di testa all'attivo) nello Utah fu il suo maestro per quanto riguarda affari ed economia. Tutto il resto viene dall'università dello Utah e dall'incontro-scontro pieno d'amore per il leggendario Spacewar! di Steve Russell, un gioco che lo costringeva a infiltrarsi stile ninja nelle sale computer dell'università per fare "ancora una partita"; un gioco creato nel 1962 sul colossale computer PDP-1 e che, a detta di Nolan, è da considerarsi il vero iniziatore della febbre videoludica che sarebbe seguita da lì a poco, nonché il suo personalissimo ispiratore.
Lasciata quindi alle spalle Spacew... l'università, verso la fine degli anni Sessanta, Nolan scartò la potenziale carriera di amministratore nel già citato Lagoon e decise di continuare il suo cammino come impiegato della Ampex (sì, l'assoluto pioniere nel campo dell'home video, responsabile dell'invenzione delle videocassette). Lo spettro di Spacewar! era però così radicato da spingerlo a dar vita alla sua personalissima versione del gioco. Nel 1971 creò Computer Space, insieme a Ted e per conto della Nutting Associates. Bill Nutting ingaggiò Nolan lasciandosi trascinare dal suo entusiasmo, arrivando a sfornare per la fine dell'anno la bellezza di millecinquecento macchine; un numero enorme, considerato che il mercato arcade veniva praticamente inaugurato con quella scommessa.
Non era proprio il primo coin-op di sempre, nossignore: quel primato spetta a Galaxy Game di Bill Pitts e Hugh Tuck, che arrivò appena un paio di mesi prima del capolavoro di Bushnell. Tuttavia Galaxy Game non si schiodò dall'università di Stanford, lasciando a Computer Space il merito di essere stato il primo coin-op di larga (per l'epoca, eh) distribuzione. Che poi Spacewar! nasceva principalmente per mostrare la potenza e la versatilità del PDP-1, mentre Computer Space mirava a diventare un successo commerciale. Solo che non andò proprio così: il business finì in perdita, riuscendo a piazzare poco più di cinquecento unità e congelando sul nascere l'idea di farne un seguito. Nelle tasche dei due colleghi rientrarono solo cinquecento dollari. Il "fallimento" era dovu-

I comandi di Computer Space non erano proprio alla portata di tutti.

Un bianco Computer Space appare nel film Soylent Green! Burp!

to per buona parte ai comandi, decisamente ostici per il beone di turno che, negli anni Settanta, si trovava in un angolo del bar "qualcosa" che sembrava provenire da un altro pianeta: pulsanti per ruotare l'astronave e per sparare, il tutto per battere il punteggio dei dischi volanti nemici in novanta secondi e guadagnare tempo extra con cui continuare la partita. Molto meglio una partita a poker e un altro giro di birra. Nonostante il desolante risultato, Computer Space resta una meraviglia tecnologica assolutamente fondamentale nella storia del nostro hobby. Tanto sexy quanto i leggendari flyer pubblicitari che lo ritraevano nella statuaria bellezza dello smussatissimo mobile in fibra di vetro, accanto a una modella con addosso un abito lungo. Certo, la sua genesi non fu una passeggiata: il PDP-1 costava la bellezza di centoventimila dollari nel 1960, una cifra assolutamente fuori discussione per un marchingegno concepito per la produzione in massa. Questo senza considerare le dimensioni gargantuesche del mobile e il costo non indifferente del monitor, che in quegli anni viaggiava da solo attorno ai quindicimila dollari. Non è che abbandonando i fantascientifici laboratori universitari la situazione migliorasse poi di molto, considerato che, anche abbracciando la filosofia del fai da te, il processore più economico ti veniva a costare diecimila dollari (ahia). Inizialmente Bushnell considerò l'idea di collegare diversi terminali a una singola unità che si sarebbe beccata tutto l'onere del calcolo, ma il suo era un "pensare" troppo in grande; vuoi per lo smodato costo complessivo, vuoi perché, calcoli alla mano, una simile infrastruttura avrebbe potuto al massimo gestire tre giocatori contemporaneamente. Nolan, quindi, optò per la strada drastica: scartati del tutto i microprocessori, se ne uscì con uno schema che funzionava esclusivamente tramite diodi e transistor. Sarebbe bastato collegarlo a un televisore e incastrarlo in un mobile degno di apparire in una puntata di Star Trek e via, pronto per sfondare sul mercato. Ora qualche nozione di storia spicciola: quando Bushnell e Ted si misero in contatto con la Nutting Associates, il nome della loro compagnia era Syzygy (l'allineamento di tre corpi astronomici in un campo gravitazionale) Engineering. Dopo aver salutato Bill Nutting e soci, in seguito alla creazione di una versione a due giocatori di Computer Space (era quello il famoso seguito proposto da Nolan? Qui la situazione si fa parecchio fumosa), decisero di cambiarlo con qualcosa di più orecchiabile. Nolan cercò ispirazione nel gioco del "go". Nella fattispecie, scelse il verbo usato per avvertire che si stanno per catturare i pezzi dell'avversario, quindi che si è sul punto di colpire il bersaglio. In altre parole: Atari, fondata il 27 giugno 1972. Qui Bushnell assunse una persona fidata, ovvero Al Alcorn: un ingegnere con cui aveva lavorato in passato presso Ampex. Giocò d'astuzia, raccontando ad Al l'adorabile balla che era già in affari con la General Electric per la distribuzione di un nuovo, fantomatico gioco che il neo assunto avrebbe dovuto realizzare. Stavolta, però, doveva essere un qualcosa di semplice e accessibile: i comandi di Computer Space erano riusciti a scoraggiare una fetta del potenziale pubblico, e la cosa non doveva ripetersi con il nuovo titolo. Per l'ispirazione guardò al nascente mercato "home": nel maggio del 1972 Magnavox aveva inaugurato una fiera a Burlington, il Magnavox Profit Caravan, per mostrare ai potenziali acquirenti i punti di forza della sua console, l'Odyssey. Bushnell era della partita. Sebbene non fosse rimasto favorevolmente colpito da quanto mostrato, "rubò" l'idea per un gioco e la consegnò su un piatto d'argento ad Al Alcorn, gettando le basi per quello che sarebbe diventato Pong (1972). Credo non sia necessario spiegare in cosa consista il gioco; sarà sufficiente dire che il suo successo fu assolutamente smodato. Fu la prima hit commerciale di un mercato che doveva ancora nascere, e inaugurò, da solo, l'industria del videogioco. Ovviamente alla Magnavox non rimasero a guardare, anche e soprattutto dopo aver scoperto che Nolan aveva effettivamente partecipato a quella fiera grazie a un registro delle presenze! La causa, però, non fu in grado di impensierire Atari; di certo non ora che, a suon di Pong venduti, era diventata un colosso dal giorno alla notte. Nolan portò lo scontro in tribunale e pagò una quota a Magnavox, togliendosi quel sassolino dalla scarpa giusto in tempo per volgere lo sguardo al mercato casalingo, da riempire fino all'orlo con versioni domestiche di Pong. Questo successo, ottenuto su un piano diverso da quello "a gettone", era un chiaro segnale: la gente era pronta per rivivere a casa, sul proprio televisore, le emozioni pagate un quarto di dollaro a partita. Si stava avvicinando un uragano dalla forza inimmaginabile, uno di quelli in grado di creare il mercato del videogioco domestico, di portarlo a impensabili vette di popolarità e, infine, di scagliarlo nell'abisso con la stessa forza con cui lo aveva creato. Forse ne avete sentito parlare: il suo nome era Atari VCS.

La storica pubblicità del gioco. Che curve (e anche la modella non è male)!

Dobbiamo davvero tanto a questa adorabile macchinetta.

Ehi, ma a cosa giocano quei giovani vecchi con il loro Odyssey?!

PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE

Dite la verità. Se foste stati tra i capoccia di PopCap vi sarebbe mai venuto in mente di tirar fuori da un tower defence uno shooter online in terza persona? Oddio... a posteriori l'idea non è che sia stata poi così bislacca, visto che, alla fin della fiera, si tratta pur sempre di usare piante per ammazzare zombi, o al limite viceversa. Però di sparatutto multiplayer è pieno il mondo ed era forte il rischio di uscirsene con qualcosa che non valesse la candela e che si perdesse nel mare magnum di quei prodotti solo online, che alcuni proprio non riescono a digerire in alcun modo. E invece, Garden Warfare è un titolo che non finiresti mai di giocare, grazie alla leggerezza con la quale viene affrontata la pugna e, al contempo, alla profondità donata dalle classi folli e sbroccate che contraddistinguono le piante da una parte e gli zombi dall'altra. Ad esempio, non potete immaginare quanta soddisfazione dia scavare il terreno con un Masticazombi, per poi emergere alla luce del sole e inghiottire un ignaro cadavere ambulante (sempre che non si tratti di uno zombi ingegnere, che con la granata sonica può stanare la nostra pianta carnivora e disporne come meglio crede), godendo poi del sonoro rutto che ne sancisce la digestione. Purtroppo, le modalità vere e proprie sono soltanto due, e la fase pre-partita non è organizzata al meglio; in questo, PopCap paga forse un po' pegno all'inesperienza nella gestione di un'infrastruttura online. Poco male, comunque: una volta messo piede (o radice) su una delle splendide mappe, ci si dimentica di tutto e ci si diverte come matti. Se poi contate che Garden Warfare viene via in cambio di 39 euro su Xbox One e 29 euro su Xbox 360, capite da soli che si tratta di un titolo che non dovete lasciarvi assolutamente scappare. A patto di essere abbonati a Xbox LIVE Gold, s'intende. **Kikko**

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

L'ultimo esponente della serie Final Fantasy non fa granché per risollevare le sorti di una trilogia nata non benissimo e - ahimè - finita peggio. E dire che Lightning Returns porta in seno alcune buone idee, per lo più legate al sistema di gestione delle battaglie, dinamico quanto basta a tenere sempre alta l'adrenalina e al contempo foriero di sfumature tattiche non banali. La presenza di una sola protagonista (priva quindi di un party accompagnatore) avrebbe potuto creare più di qualche problema in quanto a varietà, ma i ragazzi di Square Enix hanno tirato fuori dal cilindro un'ottima trovata; in sostanza, Lightning può cambiarsi d'abito "al volo", con la semplice pressione di un tasto. Ogni costume fornisce buff e abilità diverse, e può essere equipaggiato con accessori e armi di proprio gusto, così da spingere ulteriormente l'acceleratore sulla classe di base, oppure sfumare a piacere verso mix di ogni tipo. Purtroppo, il bello di Lightning Returns si esaurisce a quanto scritto finora; per il resto, il titolo di Square Enix è un'accozzaglia disordinata di cose, a cominciare da una storia confusionaria e arrampicata, per continuare con un limite temporale preciso (Lightning ha solo un tot di giorni per salvare il mondo e l'orologio corre come Bolt alle Olimpiadi) che poco si sposa col genere e oltre il quale si sfocia nel più bieco dei Game Over. Peccato. **Kikko**

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

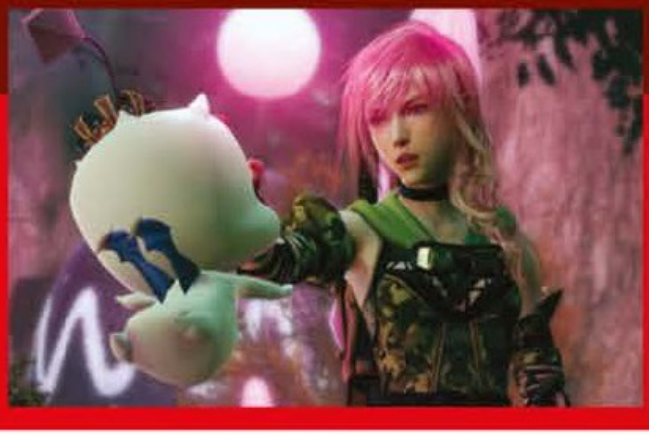
Wii U - PSP - PS Vita - PS3 - Xbox One - 3DS - DS - Wii

90

Wii U non venderà una mazza, però se mi soffermo a guardare quanti bei titoli mi ha fatto giocare ultimamente, devo ammettere di essere moderatamente soddisfatto di averne uno in salotto.

L'ultimo della fila è Donkey Kong Country: Tropical Freeze, un piccolo capolavoro di platform 2.5D con protagonista lo scimmione cravattato più celebre del pianeta.
A dirla tutta, Tropical Freeze non si discosta granché da quanto proposto dalla stessa casa giapponese con Donkey Kong Country Returns; d'altronde, la formula ha dimostrato di funzionare, e quindi non c'era nessun motivo per lanciarsi in eccessivi ritocchi. Il level design è al solito di gran classe, capace di mettere a seria prova i riflessi e le capacità persino del videogiocatore più esperto. Come dire: uomo avvisato....

Kikko



"Solo per i tuoi occhi"

QUEL GUARDONE DI 007

I tempi cambiano e, forse, è ora di aggiornare in chiave voyeuristica anche la famosa "licenza di uccidere" di James Bond, il popolare agente segreto uscito dalla penna di Ian Fleming nell'ormai lontano 1953. L'occasione più propizia è certamente legata alle recenti rivelazioni del "solito" Edward Snowden, grazie alle quali, stavolta, a essere colti con le mani nella marmellata – a cui è ormai ridotta la nostra privacy – sono stati gli operatori del GCHQ (Government Communications HeadQuarters), una struttura britannica preposta al controllo delle informazioni che viaggiano lungo i sistemi di telecomunicazione. Per trasformare le spie in spioni con "licenza di guardare", sono bastati pochi ingredienti: la scarsa riservatezza con cui viaggiano le immagini sulla rete di Yahoo Messenger, la buona fede di milioni di ignari utilizzatori, la convinzione che in nome della sicurezza nazionale si possa fare qualsiasi cosa e un'operazione chiamata "Optic Nerve", destinata a raccogliere indiscriminatamente le immagini di milioni di utenti del popolare sistema di messaggistica, indipendentemente dal fatto che queste persone abbiano commesso crimini, o che fossero sotto sorveglianza o meno. E, visto che YM opera su scala globale, dall'occhio lungo del GCHQ non si è salvato nessuno: avete per caso chattato con qualcuno tramite Yahoo Messenger fra il 2008 e il 2012, attivando la vostra webcam? C'è la possibilità che, in qualche remoto ufficio di Cheltenham, qualcuno abbia salvato una o più "still image" (una foto, insomma) del vostro simpatico faccione – si spera – o di quello del vostro interlocutore. Perché? Bella domanda. Ufficialmente, per sviluppare tecnologie di riconoscimento facciale/biometrico, grazie alle quali tenere traccia delle attività degli individui sospetti; tuttavia, se ci è permesso di nutrire qualche perplessità, riteniamo molto più probabile che a dire frasi come "ehi, guarda qui che bombe!" sia stata qualche ragazza in reggiseno, piuttosto che un terrorista con barba lunga e turbante. E, infatti, il rapporto del GCHQ non lascia spazio a dubbi: "le immagini di esplicita natura sessuale catturate dalle webcam sono fra il 3 e l'11% del totale" (una "forbice" piuttosto ampia che lascia supporre il tentativo di fare una stima, piuttosto che effettuare un conteggio preciso su milioni di immagini) e, considerato che buona parte degli utenti dei sistemi di messaggeria sono adolescenti in piena tempesta ormonale, è plausibile che i servizi di Sua Maestà abbiano involontariamente raccolto il più grande archivio di pedopornografia esistente sulla faccia della Terra. Optic Nerve, comunque, non è che la punta dell'iceberg: in tutti i portatili, in tutti i tablet e in tutti i cellulari ci sono webcam potenzialmente sempre accessibili, per non parlare di Kinect e di tutte le periferiche assimilabili che, con qualche barbatrucco nascosto alla chetichella nel sistema operativo o in qualche applicazione, possono trasformarsi in perfetti sistemi di spionaggio. Solo che, il più delle volte, riprendono soggetti assolutamente privi di valore: nella mia tipica postura lavorativa, per esempio, appaio inesorabilmente fuori campo. Mi riconoscerebbero solo per la stempiatura. Vi lascio quindi con due "still", sperando di dare in questo modo il mio piccolo contributo alla sicurezza di Sua Maestà e dell'intero Mondo Occidentale. E vi invito a fare altrettanto, magari sul forum di TGM Online, per raccogliere le immagini assolutamente inutili riprese in questo momento dalla vostra webcam. Che ne dite, poi al GCHQ saranno contenti?

P. Bes.

Un soffitto, un paio di occhiali e i miei capelli spettinati: basterà tutto questo a salvare la regina?

Accidenti! Sembrerebbe che la mia webcam mi abbia colto in un'attività piuttosto imbarazzante! La mia reputazione è in pericolo!

L'ANGOLO DELL'INVENTORE

A cura di **Angelico Medaglia (amedaglia@bovabyte.com)**

Cari i miei soliti cinque lettori che con la crisi ormai saranno diventati quattro, oggi ho intenzione di illustrarvi una meravigliosissima idea che mi frulla da qualche tempo, da quando, cioè, ho capito che i social network non fanno per me. Il discorso è semplice, lineare e succinto: a me non piace che tutti si facciano i cavoli miei. Non mi piace che tutti vedano le mie foto, non mi interessa dire al mondo quello che sto facendo o sto pensando in quel momento, non mi piace che qualsiasi idiota dotato di una fotocamera o di un cellulare possa riprendermi quando sono con lui e pubblicare le mie foto dopo una sbronza, non mi piace nemmeno che la gente sappia cosa mi piace e cosa no, insomma, in parole povere, non mi piace che la gente si faccia gli affari miei. Sono giunto a questa conclusione dopo anni di fedele e regolare presenza sui social, dove – per coerenza – mi sono iscritto con un profilo e un nome insospettabili. Anni in cui, come tutti coloro che finiscono nella rete, ho sviluppato non solo l'abitudine alla frequentazione di luoghi ameni come Facebook, Twitter, Reddit e compagnia bella, ma anche l'assuefatta necessità della stessa. In altre parole, i social network sono una droga da cui vorrei tanto liberarmi, ma non so come fare. Mi dico "Solo YouPorn, oggi!", ma poi alla fine mi ritrovo su Facebook ad ammirare foto di gattini, leggere strampalate teorie su alieni e nuovo ordine mondiale, commentare le ultime tasse imposte dal governo, perdere tempo dietro a fesserie di ogni genere e specie. Morale della favola: mi servirebbe un sito per disintossicarmi ed è proprio per questo che ho pensato a...

WWW.NONROMPETE.MI: il primo asocial-network

L'asocial network sfrutta esattamente le stesse, medesime dinamiche di un social network, ma lo fa in modo che qualsiasi idiozia pubblichiate, compresi gli estremi del vostro conto in banca, restino lettera morta. Ci si iscrive sul sito e si crea un profilo, come in tutti i social, e si inizia a postare. C'è un bottoncino che permette di pubblicare una foto, un video, o di mettere un'immagine scelta a caso di un animale domestico qualsiasi con gli occhioni teneri, c'è un campo libero in cui inserire i propri pensieri e, ovviamente, il tasto "pubblica" che, almeno ai nostri occhi, effettivamente metterà online quanto inserito. Solo noi, però, saremo a conoscenza di quanto pubblicato e, per scoraggiare qualsiasi tentativo di link dall'esterno, le pagine verranno sempre generate in tempo reale accedendo a un db e inserendo un nome di pagina HTML diverso ogni volta. Mettiamo quindi che io pubblichi da qualche parte un indirizzo del tipo "guardate qua! Www.nonrompete.mi/Angelico/dsfhgf346rwtsfgf4u6fSgfgd%1", chiunque farà clic su quell'indirizzo finirà automaticamente rediretto in qualsiasi altro sito a caso, scelto fra una rosa di milioni di possibili candidati. "Ma una roba del genere – direte voi – sarebbe una noia mortale! Dov'è l'interazione con la gente? Dov'è il self-esteem?". E infatti, per ovviare alla sensazione di creare piccole cattedrali nel deserto a ogni post, il sito si preoccupa di generare commenti verosimili tramite algoritmi di intelligenza artificiale e di affidarli a bot dotati, ciascuno, di una propria personalità e di un colorito dizionario di insulti. Ci si può dunque lanciare in un lungo litigio contro una "persona" che in realtà non esiste e, udite udite, eliminarla virtualmente quando vi avrà stufato: basterà un clic sul pulsante "Uccidi" e scegliere, da un pratico menu a tendina, che tipo di morte provocare (accidentale, istantanea, dolorosa, molto dolorosa, incommensurabilmente atroce), e un breve messaggio vi avviserà del decesso con tanto di descrizione ("L'utente è morto cadendo in un dirupo", "Ha concluso la sua esistenza dopo due giorni di torture medievali", "Si è accidentalmente attorcigliato le budella attorno alle pale di un ventilatore acceso" e via dicendo). Un vero toccasana per i nervi, che piacerà soprattutto a chi coltiva manie omicide.

Gattini. Presto sarà possibile postarli con un semplice clic del mouse, senza neanche cercare una foto.

Chi invece volesse scegliere a tutti i costi l'interazione con altri esseri umani, si vedrà costretto a rispondere preventivamente a una serie di domande sul suo stato di salute, sui suoi hobby, sulla sua squadra del cuore, sui suoi cibi preferiti, sulle sue convinzioni politiche, sul suo lavoro e così via: dato che Nonrompete.mi non permette di fare amicizie on line e di scegliere persone da seguire, ciò assicurerà che i vostri interventi non sollecitino mai il minimo interesse in chi li riceve, inviando – per esempio – la vostra ultima composizione musicale a un utente con problemi di udito, la vostra filippica sul Governo a qualcuno che parla solo in cingalese stretto, le vostre preoccupazioni sulle performance dell'Inter a un tifoso juventino, il vostro accoratissimo invito a diventare vegan a un macellaio, e così via. Insomma, esattamente come Facebook, ma stavolta in modo mirato. E se qualcuno dovesse malauguratamente decidere di rispondere? Nessun problema: il sito sarà abbastanza intelligente da accorgersene per tempo, e inviare la risposta a un qualsiasi altro post che non c'entra niente, dando origine a tanti piacevoli malintesi. Allora, è o non è un'idea geniale? Poche settimane così, e a nessuno verrà più la voglia di postare niente! Una cura perfetta per la social-patia acuta, di cui manca solo l'implementazione. Qualcuno si offre volontario?

INSERT COIN – 13 FEBBRAIO 2014

[GLI SCHIAFFI DI BROKEN AGE]

La premessa narrativa di Broken Age, l'avventura grafica di Tim Schafer finanziata in crowdfunding grazie a Kickstarter, è legata a due situazioni antitetiche. Shay Volta vive infatti in una futuristica astronave e passa le sue giornate ad affrontare noiose e programmate avventure, esenti da qualunque tipo di rischio. Vella Tartine è invece celebrata e benvoluta dai familiari, ma sta per essere sacrificata per la salvezza dell'intero villaggio, impellenza per la quale dovrebbe sentirsi onorata. A essere invertito non è solo il rapporto tra rischio e senso, tra la noia di una vita sicura e il pericolo di una scapestrata avventura, ma la difficile ricerca di una mediazione tra i due poli. Se volessimo allargare questa lettura anche alla storia della produzione di Broken Age e all'attuale situazione dell'industria, ritroveremmo una serie di analoghi paradossi: un gioco punta e clicca tradizionale ma pioniere di un nuovo metodo di finanziamento; una formula iper-collaudata ma troppo rischiosa per i publisher; un risultato allo stato dell'arte – nel pieno rispetto degli illustri progenitori – ma eccessivamente "nuovo" nel bilanciamento; la "troppa" ricercatezza estetica e la scarsa difficoltà; il ritmo sostenuto e la nostalgia di enigmi spaccacervello. Broken Age è insomma una bella risata in faccia al destino, un titolo che all'alternativa di non esistere risponde con linearità e grazia. Broken Age è anche uno schiaffo alla cecità dell'industria videoludica: un prodotto in grado di reggere il confronto, tanto a livello ludico quanto ad appeal, con titoli che hanno già fatto incetta di premi e venduto milioni di copie (penso a The Walking Dead). Ed è uno schiaffo anche all'utenza: a chi pensa che si possa togliere spazio e opportunità a titoli davvero innovativi, e a chi ancora si lamenta di un'industria satura di FPS, senza provare a guardarsi attorno; a tutti quei giocatori che pensano che il mondo dei videogiochi sia riducibile all'opposizione tra vecchio e nuovo o tra blockbuster e indie, nell'ingenua convinzione che una nuova via è sempre una sottrazione di possibilità, piuttosto che un'inedita biforcazione. Con la sua esistenza, Broken Age è già oltre questi dilemmi: semplicemente, è già successo. Qualcuno ci ha già creduto. Non resta che adeguarsi.

(Enzo D'Armenio)

A CHI LO SPEDISCO? AL COLLETTIVO, CHE SIAMO NOI

TGM BAZAR:
tinyurl.com/tgmbazar
TGM MAIL:
L'indirizzo ufficiale della TGM MAIL è ora ***posta@tgmonline.it***, occhio quindi a dove mandate le vostre lettere (ricordatevi di utilizzare sempre il subject [TGM Mail], parentesi comprese).
Potete invece sempre scriverci dalla pagina ***tgmonline.it/posta***
IL BLOG:
Appete (***facebook.com/thegamesmachine***) e blogghete (***www.tgmonline.it***)
LA REDA:
la redazione anticipa (***redazione@tgmonline.it***)

LE SOFTWARE HOUSE BURLONE

D Spesso crediamo che i responsabili di marketing siano persone estremamente serie, talmente impegnate a massimizzare i profitti da essere del tutto prive di senso dell'umorismo. Questa è una cattiveria del tutto gratuita nei loro confronti, visto che in realtà sono state assunte col preciso scopo di far ridere i clienti dell'azienda per cui lavorano. Prendiamo Ubisoft. Sì, quella che ci ha fatto morire dalle risate con l'obbligo di connessione permanente per giocare ad Assassin's Creed 2. Alla fine di gennaio questi burloni hanno rilasciato Might & Magic X: Legacy, un gioco di ruolo appartenente a una saga che mi ha lasciato molti bei ricordi, in passato. Ovviamente ho subito comprato l'edizione scatolata, perché contiene tante belle cose come un corposo manuale a colori, una mappa in tessuto e simpatiche cartoline. Da bravo giocatore coscienzioso, dopo l'installazione mi metto a cercare degli aggiornamenti, e scopro che ne è già uscito uno molto corposo. Non da uno, non da due, ma da ben otto gigabyte! A dire la verità, per farci divertire, loro non l'hanno specificato in questa maniera, ma hanno usano l'espressione "ottomila megabyte" (ma che simpaticoni, sto morendo dal ridere). A questo punto vado sul sito ufficiale e scopro che il DVD che ho acquistato contiene solo una beta, sebbene quegli spiritosoni di Ubisoft sostengano che questa mega patch sia una dimostrazione della loro professionalità, perché così facendo stanno continuando a sviluppare il loro titolo dopo la masterizzazione dei DVD (ma che bravi, sono gli unici a comportarsi così). Pensate alle risate degli utenti, che dopo aver preso l'edizione Deluxe del gioco e pensando di poterlo provare subito, debbono invece scaricarsi una bella patch da otto giga, per potersi divertire in pace. Oddio, sto proprio morendo dalle risate, non ridevo così dai tempi di Gothic 3 e Neverwinter Nights 2. Se poi si dovesse rompere il PC o aveste bisogno di formattare tutto, in quel caso vi aspetterebbero risate ulteriori, visto che Uplay non prevede la possibilità di effettuare il backup dei giochi installati. O meglio: per farlo dovreste giocare al sottogioco: "Cerca con Google e spera che quello che trovi funzioni". Visto che Ubisoft mi ha fatto ridere così tanto, ho deciso di fargli anch'io uno scherzo simpaticissimo: da oggi non acquisterò più nessuno dei loro giochi. Così, giusto per far morire dalle risate quei mattacchioni dell'ufficio marketing, chissà quanto si divertiranno! Anche se credo che l'abbiano già fatto quando hanno preso i miei soldi per un prodotto incompleto. Che simpatici, che burloni! Non vi piacerebbe affidargli i vostri risparmi? Buon divertimento e buon download a tutti.
Azatoth

R *Negli ultimi anni, diciamo dopo Assassin's Creed 2, Ubisoft ha deciso che evidentemente la pirateria era un problema talmente grande da avere bisogno di misure drastiche per prevenirlo. O per incoraggiarla ulteriormente, dipende dai punti di vista. Ecco quindi nascere Uplay, la piattaforma proprietaria per il digital download, almeno*

BROKEN AGE

Come avrete intuito, questo numero della TGM Mail ha un tema portante, ovvero l'ultima avventura di Tim Schafer finanziata tramite crowdfunding. Se la scelta non vi aggrada, sappiate che siete persone senza cuore e meritate di perdere in tutte le gare di sputi del mondo.

TIM SCHAFER

Mettiamola così: cosa ne direste se Miyamoto non avesse più i soldi per produrre il platform dei suoi (e dei vostri) sogni? Oppure se Valve non avesse fondi per sfornare l'ultimo geniale First Person Qualcosa? Ecco, quest'uomo un modo per produrre l'ennesima avventura grafica della sua carriera l'ha trovato. Dovremmo essere tutti contenti e festeggiare con una bella pinta di Grog.

SKYRIM È UN'ENORME STORIA DI FORMAZIONE: IL PATACCA LONTANO DALLA FAMIGLIA CHE CERCA FAMA E FORTUNA, CHE NON HA ESPERIENZA, MA CHE SCOPRE DI AVERE ABILITÀ INCREDIBILI PER IL SOLO FATTO DI ESSER NATO
LORENZO ELIAS GIUSEPPONE

LETTERA DEL MESE

- **NOME:** Lorenzo Elias Giuseppone
- **GIOCO PREFERITO:** Half-Life 2
- **Bio:** Alto 1 e 96 e nato nel periodo grunge della storia, vorrebbe essere Jena Plissken. Forse.

L'alienazione di Stanley e il patacca di Skyrim

D Non scrivo una mail a questa rubrica da un bel pezzo. Sarà il lavoro, sarà che dovevo ancora capire come alcuni dei miei compagni di missive (verso la vecchia TGM Mail) si sarebbero comportati come "redattori"; sarà che non trovavo spunti né nella TGM Mail né nei videogiochi che mi apprestavo a finire... Fatto sta che sono dovuti arrivare i saldi Steam e con essi Skyrim e The Stanley Parable, dritti nel mio computer. Lì è arrivata l'epifania. Mentre prendo l'autobus per andare al lavoro, mi immagino vestito di tutto punto come una vecchia Blade, pronto a scatenare le mie urla contro un mondo che fatico a razionalizzare. Arrivo in ufficio e la mente parte. Cesso di esistere, in atto c'è solo il progetto del giorno. Ciò che mi succede potrebbe benissimo essere gestito da una voce fuori campo. Mi vien da pensare: per quanta epicità, per quanto le meccaniche di gioco possano essere raffinate, le possibilità molteplici e il racconto arzigogolato, per quanto tutte queste cose siano alla base dei giochi che ci piacciono tanto, tutto alla fine deriva dalle nostre esperienze. Tutto è un rimando a ciò che proviamo. Perché saltiamo sulla testa di tenaci funghi e piante carnivore? Perché quel geniaccio giapponese faceva giardinaggio. Giochiamo a parti della nostra vita. Prese, rivoltate come un calzino, estrapolate dal contesto "normale" e re-inserite in un contesto ludico. Quando affrontiamo un gioco, queste parti sono già lì presenti, ma non ce ne accorgiamo. Skyrim è un'enorme storia di formazione: il patacca lontano dalla famiglia che cerca fama e fortuna, che non ha esperienza, ma che scopre di avere abilità incredibili per il solo fatto di esser nato. Invece The Stanley Parable scopre per l'ennesima volta l'alienazione dei tempi moderni, in una maniera non troppo differente da [quanto fatto dal film, ndR] "Tetsuo" o [dal libro, ndR] "Uno, nessuno, centomila". Per questo penso che il videogioco, in quanto puro mezzo ludico, è appannaggio esclusivo del multiplayer.
Lorenzo Elias Giuseppone

R *Caro Lorenzo, ti ringrazio a nome del collettivo per la tua bella mail, spero che alla luce dei cambiamenti degli ultimi mesi tu possa trovare maggiori stimoli per scriverci pezzi interessanti come questo. Per quanto riguarda la questione videogiochi ed esperienze di vita, mi torna in mente un vecchio articolo di (credo) Matteo Bittanti, in cui raccontava alcuni momenti di The Legend Of Zelda: Ocarina of Time. A metà della sua avventura, Link si trova ad avanzare in aperta campagna, ma dopo pochi minuti inizia a tuonare e vien giù un temporale in piena regola, con abbondanti scrosci d'acqua al seguito. Nel suo articolo, l'autore raccontava dell'impulso istintivo di correre a ripararsi. Di correre "davvero" a ripararsi, come se fosse realmente lì e rischiasse di bagnarsi. Ricordo che quando giocai anch'io il titolo e affrontai la stessa sequenza, mi deluse il fatto di non aver avuto la medesima reazione istintiva, e che invece mi preoccupassi di trovare la location necessaria a proseguire la quest principale. Ho riportato questo aneddoto per dire cosa? Non lo so, esattamente. Forse che le esperienze di cui tu parli, quelle che ritrovi all'interno dei videogiochi che affronti, sono modi personali di leggere il loro svolgimento: io, in Skyrim, non ci ho visto il patacca che affronta una storia di formazione, ma un patacca e basta! Perdona il sarcasmo, è anche una questione di gusti. Trovo però che nelle tue considerazioni ci sia tanto la genialità dei creatori (il giardinaggio di Miyamoto) che la creatività di una lettura interessante, l'accostamento tra la propria vita e quella di un avventuriero ammazzadraghi. Come che sia, è uno spunto affascinante che va condiviso. Sicché rilancio: voialtri quand'è che, all'interno dei mondi virtuali del videogioco, vi sentite dei patacca?*
Enzo D'Armenio

R *Mi fa piacere leggerti, Lorenzo. Tutto deriva da ciò che siamo, non potrebbe essere altrimenti. E aggiungerei: fortunatamente. Parliamo di ciò che conosciamo, di ciò che possiamo comprendere e capire. Traduciamo il nostro vivere in un videogioco, in un libro, in un film; ma anche nel modo in cui interpretiamo questi prodotti, nel modo in cui li assimiliamo. Non sempre ci comunicano qualcosa, perché non possiamo comprendere tutte le esperienze altrui. E per questo motivo, allargare il proprio vissuto è fondamentale: soprattutto per combattere l'ignoranza e il rinchiudersi nel proprio modo di vedere. Anche i videogiochi possono partecipare a questo processo. Proprio come affermi, partono da episodi della nostra vita e li trasformano. E confesso, più rigirano questi episodi, più mi permettono di intravedere delle possibilità di vita, di interpretazione, e più io rimango affascinato. Per questo ritengo che il videogame sia un grande mezzo di comunicazione, e non solo di "gioco". Sebbene condivida la tua idea, trovo che anche il multiplayer racconti dei vissuti, riconoscibili a partire dagli stili di gioco. Dietro ogni atto è possibile trovare storie di vita, non credi?*
Gabriele Villa

R *Ben ritrovato, Lorenzo! Non ho giocato i titoli di cui parli, quindi non posso rispondere nel merito, ma prendo spunto dalla tua ultima frase, con cui non concordo, per una serie di considerazioni: "Per questo penso che il videogioco, in quanto puro mezzo ludico, è appannaggio esclusivo del multiplayer". Sarò io un "single player" come pochi al mondo, allergico al multiplayer da un po' di tempo a questa parte – dopo gli anni da homo fraggans su Counter-Strike e Team Fortress 2 – ma ritengo che il divertimento puro possa venire anche da un'esperienza solitaria. Penso a Lego Star Wars, che sto affrontando in questo periodo (regalo della fidanzata giocante) e ad altri titoli che poco si prestano al multiplayer, come Football Manager o GTA: Vice City. Per me, il divertimento multiplayer è viziato da troppe varianti: il ping, il lag, la mappa, l'esperienza. Quello single player è più immediato: lanci il gioco ed è lì che ti aspetta. Che sia legato a script o ad altri artifizi è irrilevante. Pensare che il single sia meno puro del multi è svalutare un aspetto che storicamente è fondamentale nel videoludo. Forse devi solo trovare l'esperienza solitaria adatta a te, non trovi?.*
$Albert

R *Da ragazzo, studiando Cartesio, cercavo di convincere mio padre che l'Uomo non avesse inventato nulla, e che le opere del suo ingegno non fossero altro che proiezioni concrete di un mondo compiuto (e divino) all'interno della sua mente. Ero fresco di studi, e in realtà stavo semplicemente reinterpretando alcuni scritti del filosofo francese per convincerlo che quei mattonazzi che ci davano da studiare al liceo non insegnassero solo "aria fritta". Nel leggere la tua lettera, però, mi sono tornate alla mente le sue obiezioni. Tra le tante: "Se fosse vero ciò che dici, mi spieghi qual è il mondo "compiuto e divino" che popola la mente di H.R. Giger (il disegnatore di Alien)?"*
Il Cinese

VISTO CHE UBISOFT MI HA FATTO RIDERE COSÌ TANTO, HO DECISO DI FARGLI ANCH'IO UNO SCHERZO SIMPATICISSIMO
AZATOTH

nelle intenzioni. All'inizio era più che altro un DRM che definire invasivo sarebbe come definire l'invasione della Polonia del '39 uno "sconfinamento involontario" (ma lol, ndCinese). Connessione permanente per giocare in locale, partite che si mettono in pausa se la connessione cade, conseguenti bestemmie dell'acquirente, percezione che il software regolarmente acquistato non sia tuo (cosa che infatti non è, ndKeiser), e tutto questo nonostante gli euro sonanti versati. Avendo realizzato il colossale scivolone compiuto, Ubisoft ha parzialmente cambiato rotta. L'obbligo di connessione permane, ma solo per l'autenticazione. Questo scherzo divertentissimo le è costato un boicottaggio feroce a cui anch'io ho partecipato per diverso tempo. Il senso dello humour delle software house è da alcuni anni davvero esilarante, tanto da far pagare l'utente per fare da beta tester con l'Early Access, come detto in altre sedi. Personalmente, da un po' di tempo preferisco l'assenza di DRM, e in questo GOG.com aiuta non poco. Francamente non so cosa frulli nelle teste dei capoccia marketing, ma pare che la tendenza sia quella di NON far sentire il prodotto di proprietà dell'utente. Basti pensare alle politiche sull'usato, soprattutto per quanto riguarda il gaming sulla nostra piattaforma preferita. Ho sempre pensato che l'usato fosse in qualche modo funzionale al mercato. Voglio dire, ci sarà sempre chi spenderà grosse cifre per le Collector's Edition o per comprare titoli al day one. Una volta che avrà spolpato il gioco di turno, lo lascerà sullo scaffale a prendere polvere. Allora perché non aiutare chi, povero in canna, vorrebbe ma non può? Semplice: perché sono avidi burloni!.
Albert

THREAD DEL MESE

PENSIERI E IDEE DAL FORUM DI TGM ONLINE!

IL TEMPO CHE NON C'È

Questo mese sul forum di TGM abbiamo parlato del tempo, il tempo che non c'è. O meglio, non quanto ne vorrei per poter godere di tutto ciò che mi piace. Accumulo chili di byte ludici nella speranza di poterne godere un giorno, ingenuamente, romanticamente. Mi sperdo a fissare queste pile reali e virtuali, sognando i momenti che mi attendono. Assecondo il capriccio del momento come fai tu, il Cinese, spesso andando a periodi. Ma qualcosa dentro di me sta rompendo il velo di questa illusione e mi ricorda, con sempre più forza, che non potrò mai soddisfare tutte le mie voglie. È forse giunto il momento di crescere? Forse è arrivata l'ora di compiere delle scelte, delle razionalizzazioni, anche riguardo il mio hobby? E tu, caro **Manuè**, chiedi perché, al contrario, il tempo non ci sia. La tua domanda provocatoria potrebbe essere interpretata in diversi modi. Potrei pensare che tu abbia un'infinità di tempo perché non hai nessun impegno lavorativo, scolastico o di famiglia. Ipotesi certamente non invidiabile bensì preoccupante. Oppure potrei interpretarlo come **JC Leon**: "Se giochi stupidaggini, sprechi tempo". Il tema quindi si ridurrebbe al compiere una scelta. **Xenox** arriva a dire che ha più tempo che giochi! Trovo tutto interessante e molto utile. Apparentemente il mio dilemma sembrerebbe quello di capire cosa giocare. Nel mare dell'accumulo riconosco alcuni pesci meritevoli di essere mangiati. Altri, mai visti, mi intrigano di più. Sono un curioso, uno a cui piacciono tutti i generi, sono interessato alle varie meccaniche, trame e trovate tecniche. **Rikkomba** suggerisce un'altra possibilità: "uccidere" il retrogaming. È una scelta che non potrei mai operare, perché mi diverte troppo. Forse sono troppo attaccato al passato? Qualche freudiano troverà le sue risposte. Però comprendo la logica di scegliere di tagliare fuori una fetta di prodotti per potersi concentrare su altri. Ma quali altri? Ognuno di noi ha le proprie risposte: **Xenox** è sicuro che dopo 20 anni una persona conosca i propri gusti, cosa che in parte è vera, ma il problema è conoscere i prodotti che soddisfano le esigenze di quel momento. L'anno scorso ho giocato e finito The Pawn, ed è stato entusiasmante. Ho poi giocato a They Stole a Million. Poi sono passato a Battlefield 2, Metro Last Light e sono finito su Mosaic 6, per dare un'idea. Non ho un genere preferito, mi piacciono quasi tutti, se il gioco è ben fatto. Leggo che le vostre scelte sono razionali, come leggere una recensione o informarsi prima, ma questo approccio non mi si addice. Ho imparato che leggere le recensioni dopo aver provato il gioco evita di rovinarmi esperienze indicandomi difetti che non avevo notato o spegnendo l'entusiasmo. Altre volte, certamente, mi hanno incuriosito e spinto ad acquistare un titolo. Allora forse si tratta solo di entusiasmo e curiosità. La vita presenta troppe scelte razionali perché io mi trattenga dallo sperdermi nel mio hobby. Pertanto mi tuffo, senza salvagente, senza prendere fiato. Annaspo, curioso come un bimbo, toccando tutto, provando tutto, assaggiando tutto. Forse perché non è solo in quello che giocherò che trovo il piacere, ma anche in questo disordinato provare, seguendo il piacere del momento, lasciando da parte qualche titolone per avere sempre un motivo per tornare nel mio luogo di svago. E poi, se avrò fatto veramente il bravo, chissà che io non abbia a disposizione tempo infinito dopo questa vita?
Gabriele Villa

BOTTA E RISPOSTA

IL MULTIPLAYER

D Kickstarter è uno strumento capace di soddisfare le aspettative del giocatore? Aspettative, tra l'altro, che il giocatore ha già "pagato". Un esempio è proprio Broken Age: un gioco dall'atmosfera suggestiva che però presenta enigmi sempliciotti. Chi ha pagato per un'avventura grafica "vecchia scuola" sarà contento del risultato? Cosa ne pensate del crowdfunding?

R **SaTaN SHaRK** – Spesso il successo del crowdfunding dipende dal nome che c'è dietro, soprattutto all'inizio. Poi molto dipende dal materiale che viene mostrato e dal gioco che viene fuori. Ad esempio Star Citizen sta andando benissimo perché oltre al nome di Chris Roberts c'è davvero tanta roba.

R **xenox** – Kickstarter funziona se c'è qualche nome famoso dietro. Generalmente vecchie glorie che non hanno più nulla da dire. Funziona, ovviamente, per gli sviluppatori. Un po' meno per i risultati. Alla fine siamo sempre lì: i grandi publisher sono influenzati dagli azionisti che vogliono prodotti sicuri, mentre i piccoli sono influenzati da utenti-azionisti speranzosi che a loro volta sperano che qualcuno gli rifaccia "i giochi di una volta". In entrambi i casi, il risultato non è altro che carenza di originalità.

R **bellisimo** – Kickstarter funziona. Anche se molte volte si ripropongono quegli stessi limiti "creativi" e "libertari" che si rintracciano spesso nei vituperati AAA.

R **DagonCultist** – I titoli più fantasiosi e più innovativi sono usciti proprio grazie a Kickstarter: prodotti come The Banner Saga e Shadowrun Returns. Quello che alcuni considerano come un movimento fallimentare è in realtà un canale che sta rinnovando alcuni generi proposti sul mercato e sta spingendo il ritorno di alcuni gameplay dimenticati. Kickstarter o Steam Early Access, al pari dei grandi publisher, possono portare a ottimi prodotti o ciofeche, ma non venitemi a dire che a causa loro ci troviamo di fronte a opere blande, senza anima e poco curate come SimCity 5 o Rome Total War, perché sarebbe una bestemmia.

R **Zoro83** – È grazie a Kickstarter se uscirà un nuovo Elite, se ci saranno RPG old school come Project Eternity, e il nuovo Torment. Kickstarter consente di fare cose che con i publisher non si possono fare. Avere un nome noto è di sicuro aiuto, ma non è detto che basti. Sono anni che molti utenti chiedono un sequel di Eternal Darkness. Quando poi è stato aperto un progetto per un gioco dalle meccaniche simili, e fatto dagli stessi sviluppatori, questi utenti non si sono più visti. All'opposto, ci sono altri casi di progetti che hanno avuto un successo addirittura superiore a qualsiasi aspettativa, vedi Soul Saga.

R **pietsira** – Di giochi finanziati con Kickstarter ne sono usciti ormai decine, quindi come metodo di finanziamento funziona. Sul discorso qualità, questa si rivela altalenante. Ma di cosa ci si stupisce? Perché un titolo Kickstarter dovrebbe essere immune dalla tendenza generale che vede la mediocrità trionfare il più delle volte?

R **Venom1905** – Credo sia da capire quali siano le aspettative dei backer, soprattutto in termini di qualità. Personalmente, tra i progetti a cui ho partecipato, al momento ho giocato solo Broken Age e Broken Sword. Per quanto non esenti da difetti, non posso dire che siano lontani da quelle che erano le mie aspettative. Anche altri titoli usciti mi sembrano attestarsi su livelli più che buoni, in rapporto al tipo di produzione. Non dimentichiamo che si parla comunque di cifre molto limitate rispetto a quelle dei titoli finanziati in maniere più tradizionali.

R **Wolfwood26** – È indubbio che Kickstarter funzioni, ma a mio avviso rischia di produrre più danni che benefici. Cinque anni fa le software house non si sarebbero mai sognate di far pagare i clienti prima di iniziare a fare il prodotto. Adesso basta un nome noto nel settore, un video e qualche riga di belle speranze per chiedere alla gente di sostenere economicamente un progetto. Questa piega che l'industria dei videogame sta prendendo non mi garba molto. Vogliamo parlare del pagare per gli Early Access? Anche le demo ormai sono sparite, e si era già arrivati a comprare a scatola chiusa. Adesso si compra la scatola prima ancora che venga prodotta.

R **naporsocapo** – Il crowdfunding funziona? Offre una possibilità, ma deve essere sfruttata bene. Faccio un parallelo con i reality musicali. I vari partecipanti ad Amici/X-Factor/The Voice erano davvero bravi cantanti? Alcuni sì, probabilmente. La maggior parte no. Lo stesso avviene col crowdfunding, nel senso che è un canale che offre semplicemente la possibilità di emergere. Alcuni titoli funzionano, altri deludono. La colpa è del meccanismo? Ovviamente no. Tutto dipende da idee e qualità della programmazione.

R **eulero** – Sono d'accordo. In questo periodo viene offerta a chiunque l'opportunità di emergere, ma pochi talentuosi riescono a raggiungere risultati ragguardevoli. Senza un sistema di finanziamento dal basso, anche questi pochi non avrebbero raggiunto il successo. Ben vengano quindi Kickstarter, Greenlight et similia, che permettono la nascita di progetti di qualsiasi tipo, senza i vincoli decisionali di pochi product manager.

E voi, cosa ne pensate? Scriveteci a *posta@tgmonline.it*. Al mese prossimo!

MI SPIEGHI QUAL È IL MONDO "COMPIUTO E DIVINO" CHE POPOLA LA MENTE DI H.R. GIGER (IL DISEGNATORE DI ALIEN)? - IL CINESE

A cura di: Luca Cassia (adso@sprea.it)

LA STORIA DEL NETGAMING ITALIANO [25]?

"Il gioco è bello quando dura poco", recita un vecchio proverbio. Che poi io per davvero non l'ho mai capito. Fosse per me giocherei sempre, ma tant'è.

Dopo tutte queste nefaste esperienze comincia uno dei periodi professionalmente più negativi della mia vita. NGI non riusciva a trovare un modello di business credibile per quanto riguarda il discorso netgaming e quello dei servizi di gioco in generale. Certo la parte connettività stava crescendo, con il lancio di F4 prima e la nostra ADSL F5 poi, ma non era sostenibile pensare che quella da sola potesse pagare tutto il resto. Alcuni siti del settore, come quelli di videogiochi, hardware ed editoria in generale, avevano la possibilità, grazie a un layer di costi struttura estremamente basso, di resistere tirando i remi in barca aspettando (come è stato, poi, grazie a Google) un ritorno stabile del concetto di online advertising.
NGI non poteva permettersi di aspettare qualche anno, vista l'infrastruttura da mantenere fatta di server, hardware di rete di un certo livello, costi di banda (sì ok, I.Net prima e British Telecom poi erano nell'azionariato, ma non è che potevano darci risorse "aggratis". Magari a prezzo di favore, ma non certo sottocosto) e di personale addetto a far girare il tutto.
Avremmo comunque potuto andare avanti in questo modo, facendo crescere la parte connettività e continuando a tentare nuove vie, o a raffinare quelle esistenti, per intravedere un modello di business coerente anche in un futuro remoto, ma non potemmo dormire sonni tranquilli. Una delle società dell'azionariato di NGI (azionariato che, visti gli aumenti di capitale per ripianare le perdite, mi vedeva sempre meno "pesante" in termini di azioni possedute) cominciò fin da subito un attacco "conti alla mano". Non voglio fare nomi, ma si tratta di quel distributore di videogiochi varesotto recentemente sparito dalla scena. La tesi sostenuta era che se NGI poteva essere fondamentalmente divisa in due dal punto di vista delle "anime" che la sostenevano (netgaming e connettività), era anche vero che queste due anime sottendevano a due persone precise: Luca "Adso da Melk" Cassia per la prima, e Luca "skyluke" Spada per la seconda. In quest'ottica era lampante, conti alla mano appunto, che se la prima anima stava perdendo danaro, la seconda ne stava guadagnando; ergo, la connettività pagava il netgaming (e poco o niente rimaneva come disavanzo).
Obbiettammo che quella era solo una delle visioni possibili, e che la nostra era invece che il netgaming fosse il veicolo tramite il quale la connettività veniva acquistata in primo luogo dal popolo dei netgamer, e in un secondo momento dai clienti professionali e aziendali, grazie all'adagio: "I videogiocatori cercano la miglior connettività possibile: la nostra. E tu, trader di borsa, pensi di poterne fare a meno?" (oh, questa me la sono inventata adesso eh – e si vede – ma il leitmotiv era quello lì). La lotta intestina continuò e crebbe, e nessuno di noi comprese gli esatti obiettivi di questo socio, a parte attaccare la mia persona e, tecnicamente, "farmi fuori". Qualche tempo dopo venni assunto dall'azienda di cui sopra, e quando chiesi: "Ma non ero il male? Il Sith del business videoludico tutto?", mi sentii rispondere dal canuto proprietario: "In realtà ti volevamo a lavorare qui. Ma sapevamo che non avresti mai lasciato NGI".
Alla faccia della strategia!
Questo, e il fatto che ormai le mie quote in NGI si erano assottigliate ben al di sotto della Percentuale di Massa Grassa che ho sempre sognato di sfoggiare, mi portarono, dai e dai, alla logora decisione di lasciare NGI e provare a occuparmi di altro

"TI VOLEVAMO A LAVORARE QUI, MA SAPEVAMO CHE NON AVRESTI MAI LASCIATO NGI"

(in realtà è stato un pelo più lungo, articolato e tedioso, ma non volevo star qui a scrivere una cosa troppo lamentosa).
Fatto sta che la mia esperienza con NGI finì, e con essa anche un certo mio modo di "essere protagonista" nel mondo italico dei videogiochi. In molti, su Facebook e sui forum, credono che io sia ancora lì, in NGI, a dirigere chissà ché. Altri pensano che davvero io mi sia fatto la Ferrari grazie ai banner su NGI o che in realtà sia finita in un altro modo, con litigi, porte sbattute, pugni in faccia e coltellate. ✷

Con questa ultima puntata sulla Storia del Netgaming si chiude anche la mia esperienza di imbrattapagine su TGM. Ho comunicato la mia decisione questa mattina al Turrini prima, e al Todeschini poi, che mi ha subito contattato e al quale ho detto la semplice verità: "Non ne ho più da raccontare", sorprendendomi con lui del fatto che, ridendo e scherzando, ho cominciato con il numero 200 nel lontano ottobre 2005, e che tutto sommato 9 anni sono un botto di tempo! Ringrazio il Silvestri, che ai tempi tanto insistette nonostante le mie ritrosie, il Toso poi, che ha sopportato tutti i miei ritardi negli anni successivi, tutti i lettori per il supporto e la pazienza, e ovviamente lo stampatore che tanto calorosamente mi ricorda nei suoi più creativi improperi.

Ci si fragga.
Adso da Melk

Pagina mancante

A cura di: Rikkomba (rikkomba@tgmonline.it)

9001: ODISSEA NELLO STRAZIO

DEL PERCHÉ SE IL VIDEOGIOCO È ARTE IO SONO UN GIORNALISTA.

Bentornati sulla pagina di Backstage, la rubrica prima nel mondo per spogliarelliste deluse. L'altro giorno stavo spiegando al ToSo che se devi scegliere una coscia hai sbagliato dieta, quando all'improvviso mi sono accorto che quello a cui ho giocato di recente calzava a puntino con l'argomento del mese: me.

THE LAST GEAR RETURNS

Dopo aver salutato il 2013 trollando gli arcieri di Anor Londo, il mio 2014 è iniziato con The Last of Us (TLOU), Metal Gear Rising: Revengeance (MGR) e Lightning Returns: Final Fantasy XIII-3 (LR), il cui comune denominatore è l'essermi capitati tra le mani in un periodo vuoto e desolato, meglio noto come "prima dell'uscita di Dark Souls 2". Avevo dei dubbi su MGR, donatomi dal Keiser - il Paradiso degli Elefanti redazionale - in un tripudio di peti e pernacchie (in realtà era la sua voce, ndRikkomba). Le preannunciate sette ore di gioco mi puzzavano di prolasso, specie considerando la noia del codec (pornosegretaria a parte). Invece MGR è stata un'epifania: non solo ho scoperto la gioia di affettare degli incroci tra Maradona, Mazinga e una mucca, ma vedere Raiden agitarsi come un cretino mi ha ricordato cosa cerco davvero in un videogioco: cretini che si agitano come ninja. In sintesi, MGR è la risposta definitiva a chi da anni aspettava che Kojima desse un seguito a La Prova del Cuoco. Rispetto a MGR, TLOU è stato un'esperienza complementare: lungo ed estenuante, capace di narrare come e più di un film, da giocarsi una volta sola e da riassaporare a schermo spento. Non solo: mentre un arcade come MGR è già da archivio, TLOU sarà a lungo noto come il miglior videogioco mai prodotto. Non "fatto" o "creato": è un Prodotto Commerciale, e per fortuna vale ogni singolo ECU. Lontano anni luce dal solito titolo che "sfrutta il sistema al 100%" per ingrassare Out Run, TLOU dovrebbe essere il manifesto per qualunque discussione sulla complessità del Videogioco. I personaggi sono solidi e dettagliati; le ambientazioni, come e più di Rapture, racchiudono tutta la cartina del mondo creato da Naughty Dog, facendosi carico della narrazione come nemmeno Cunningham (il narratore di Bastion, ndLogan). L'avventura di Noel, Tess ed Ellie eccelle nel fondere una trama lineare con meccaniche da survival horror ben cesellate, rendendo l'esperienza di gioco non limitata ma concentrata, spettacolare ma mai pacchiana. La tensione narrativa verte interamente sul destino dei protagonisti, e non è un caso che non ci sia un vero Cattivo: nell'apocalisse di Naughty Dog tutti i mostri sono nemici, ma non tutti i nemici sono dei mostri. Nonostante sia un titolo per PS3 ve ne consiglio l'acquisto: in alternativa potete sperare in un Humble Bundle.

E poi abbiamo LR. Il fatto che il sottotitolo anticipi "Final Fantasy" la dice lunga sul rispetto di cui gode oggi la serie di squaraus. Ovviamente c'è un motivo dietro al declino di una simile "cash cow" (in Inglese: "incrocio tra Re Mida, Venusia e una mucca"). All'inizio ci è andata di lusso: i filmati di FF7 ci hanno mondati dal Nintendo 64. Poi Hironobu Sakaguchi ha spedito la prole a recitazione, ottenendo The Spirits Within, l'equivalente cinematografico e finanziario del trovare il bagno occupato da tua suocera. Potremmo lamentarci della gestione di Yoichi "Sentimiento" Wada, ma il concetto di base è semplice: il bimbominkia come Mission aziendale. Persino la pallina di Pong sarebbe stato un personaggio migliore di Vaan, bambinaccio cresciuto a pane e stupidità e trapiantato di prepotenza in FFXII, i cui protagonisti originali avevano dai venti ai trent'anni (come FF7, ma questo non vuole dire niente, avvocato). L'andazzo ha alienato gli sviluppatori storici, culminando nella trilogia di FFXIII. Il responsabile, Toriyama, aveva un'ottima mano da giocarsi, con temi quali la propaganda, i limiti del libero arbitrio e la dipendenza dagli idoli, celebrati da grafica e sonoro due spanne sopra la concorrenza. Inspiegabilmente, l'unico impatto di FFXIII viene dai muri invisibili. Il finale di LR, poi, è da manuale. La protagonista, il cui soprannome è "Light" (in Inglese: "luce"), si ritrova nello scontro finale a dover distruggere il dio Bhunivelze per liberare il suo miglior amico, Hope (in Inglese: "speranza"): un manifesto dell'Illuminismo, un esempio clamoroso del potenziale del Videogioco, la punta di un iceberg di mestizia. In dieci anni e tre giochi, FFXIII è riuscito a sprecare il più grande patrimonio narrativo mai visto in un videogioco, tra cui: protagonisti omosessuali, il punto di vista di un genocida centenario, l'assimilazione del lutto a diverse età, il punto di vista di un passante catapultato nell'avventura dei suoi incubi e, soprattutto, il tema della responsabilità personale. Nulla di questo viene approfondito, sacrificandone il potenziale per un buffet sottovetro da 120 ore e altrettanti DLC. Nulla di rilevante viene mai sfiorato, forse per non rubare spazio a cani smarriti, maratone epilettiche e grinding mimetico, coi ratti di Baldur's Gate promossi da tutorial a punto di svolta.

Ma proprio in questo risiede il valore pedagogico di TLOU e MGR: budget infiniti, fotorealismo, trame estenuanti e settimane di gioco non valgono nulla se il meglio che hai da proporre è una pantegana.

Nel prossimo numero

SOUTH PARK
Il bastone della verità
Il gioco di ruolo più irriverente dell'anno, finalmente anche sui nostri monitor!

Il numero di Aprile sarà in edicola il 25 aprile!

Inoltre, sul prossimo numero...

...trovi anche:

The Walking Dead A House Divided
Ritornano i morti viventi di Telltale Games, e noi siamo pronti per affrontarli!

Transformers The Dark Spark
I robottoni di Hasbro si preparano a invadere le pagine di TGM!!

Carmageddon Reincarnation
Le nostre impressioni, al volante del gioco di macchine più violento di sempre!

www.gamesvillage.it
2014 - Mensile – 4,99 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea – direttore@tgmonline.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Publisher:
Davide Tosini

Redazione:
redazione@tgmonline.it
Marina Albertarelli (segreteria)
Riccardo Reccagni (Supervisor grafico)

Realizzazione Editoriale:
Gruppo Orange s.n.c.

Pubblicità:
Stefano Lisi – stefanolisi@sprea.it - 335.62.87.272

Abbonamenti
si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.myabb.it/tgm oppure scrivi a:
abbonamenti@myabb.it; puoi anche abbonarti via fax al 02.700537672, per telefono 02.87168072 dal lunedì al venerdì, dalle ore 9.00 alle ore 18.00. Il costo della telefonata da linea fissa è pari a una normale chiamata su rete nazionale in Italia.
Da telefono cellulare il costo dipende dal piano tariffario in uso.

Arretrati:
si acquistano on-line all'indirizzo: **www.spreastore.it/tgm**
Per informazioni o richieste: **arretrati@tgmonline.it**
oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Boccia S.p.A. - Salerno

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Sprea Holding S.p.A.
Via Torino 51,
20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21
www.sprea.it - info@sprea.it

Consiglio d'amministrazione:
Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente – Amministratore delegato),
Mario Sprea (Consigliere)

Collegio Sindacale:
Roberto Bosa (Presidente),
Susj Castenetti, Ivo Costa

Amministrazione:
Anna Nese – amministrazione@sprea.it

Foreign rights:
Gabriella Re – international@sprea.it

Marketing:
Walter Longo – marketing@sprea.it

Distributore per l'Italia e per l'Estero:
Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.
20134 Milano

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46) art 1, comma 1, S/NA
ISSN: 1129-2326

Copyright Sprea Editori S.p.A
La Sprea Editori è titolare esclusiva della testata The Games Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03).
Ne. vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede legale in Cremona, via Beltrami 21.
La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda.
La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli art.. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati.
La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.
L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo d esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e nor. su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo.
Il materiale inviato alla redazione non potrà essere restituito.

Sprea Holding può realizzare il tuo sogno

Sprea Holding ha come missione quella di creare, amministrare e sviluppare società che si occupano di comunicazione, editoria, e-commerce, web e media sotto qualsiasi forma, sia cartacea sia digitale

Hai un progetto e vuoi realizzarlo?

Raccontacelo con un massimo di 5.000 battute (a cui puoi aggiungere un grafico, una tabella o un disegno, se lo ritieni necessario) e invialo via mail, insieme al tuo Curriculum Vitae, a ilmioprogetto@spreaholding.it

Cosa può fare Sprea Holding per te?

- Creare la società insieme a te mettendoci il capitale necessario per partire
- Fornirti tutti i servizi "necessari": legale, amministrativo, fiscale, marchi d'impresa...
- Offrirti gratuitamente un ambiente confortevole e stimolante dove cominciare a lavorare, subito e con tutte le connessioni tecnologiche necessarie
- Trovare fondi e finanziamenti necessari per il suo funzionamento
- Garantirti tutta la forza di comunicazione del Gruppo Sprea Editori
- Cercare le persone giuste e/o i partner strategici che servono per sviluppare il progetto

Se hai già cominciato a realizzare il tuo progetto ma non riesci ad andare avanti,

se le cose non vanno come vorresti ma sei convinto della bontà delle tue idee,

contattaci subito! Sprea Holding non giudica, cerca di fare affari con persone dinamiche e di talento

Sprea editori HOLDING

I router wireless più veloci di sempre.

Not for n00bs.

• 1200 Megabit al secondo • Dual-Band per sfruttare la frequenza a 5 GHz • Tecnologia AC Smartbeam™ per una copertura Wi-Fi migliorata • mydlink Cloud Services per gestire il router da smartphone e tablet

DIR-860L

PER CONNESSIONI A FIBRA OTTICA

1200 Megabit al secondo
per volare sulla fibra alla
velocità della luce.

DSL-3580L

PER CONNESSIONI ADSL

1200 Megabit al secondo
per spingere l'ADSL
fino all'estremo.

Wireless AC

EURONICS Media World SATURN TRONY

D-Link®